KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
PUSAT PERBUKUAN

Buku Panduan Guru
Seni Teater

SEPTIAN DWI CAHYO
SUSANTO

SD KELAS II

Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
Dilindungi Undang-Undang.

***Disclaimer**:* Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini digunakan secara terbatas pada Sekolah Penggerak. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbaharui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Buku Panduan Guru Seni Teater
untuk SD Kelas II

Penulis
Septian Dwi Cahyo
Susanto

Penelaah
Else Liliani
Arif Hidajaj

Penyelia/Penyelaras
Supriyatno
E. Oos M. Anwas
Futri F. Wijayanti
Anggraeni Dian

Ilustrator
Mochammad Viqky Alamsyah

Penyunting
Novrin Asnur

Penata Letak (Desainer)
Mevlevi Ali Attarrumi

Penerbit
Pusat Kurikulum dan Perbukuan
Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Komplek Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
https://buku.kemdikbud.go.id

Cetakan pertama, 2021
ISBN 978-602-244-338-4 (no.jil.lengkap)
978-602-244-661-3 (jil.2)

Isi buku ini menggunakan huruf Open sans pt 10,12,14,16,18, dan 23. Steve Matteson.
Xiii, 140 hlm.: 21 cm x 29,7 cm.

Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi sesuai tugas dan fungsinya mengembangkan kurikulum yang mengusung semangat merdeka belajar mulai dari satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan pendidikan dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Untuk mendukung pelaksanaan kurikulum tersebut, sesuai Undang-Undang Nomor 3 tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan, pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan memiliki tugas untuk menyiapkan Buku Teks Utama.

Buku teks ini merupakan salah satu sumber belajar utama untuk digunakan pada satuan pendidikan. Adapun acuan penyusunan buku adalah Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 958/P/2020 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Sajian buku dirancang dalam bentuk berbagai aktivitas pembelajaran untuk mencapai kompetensi dalam Capaian Pembelajaran tersebut. Penggunaan buku teks ini dilakukan secara bertahap pada Sekolah Penggerak sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 162/M/2021 tentang Program Sekolah Penggerak.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentunya dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan. Oleh karena itu, saran-saran dan masukan dari para guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk penyempurnaan buku teks ini. Pada kesempatan ini, Pusat Perbukuan mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini mulai dari penulis, penelaah, penyunting, ilustrator, desainer, dan pihak terkait lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga buku ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Oktober 2021
Plt. Kepala Pusat,

Supriyatno
NIP 19680405 198812 1 001

Prakata

Awal masa sekolah merupakan masa pertumbuhan yang signifikan pada setiap anak. Saat memasuki usia sekolah dasar, karakter anak akan semakin berkembang seiring dengan kecakapannya bersama keluarga, lingkungan pertemanan maupun lingkungan sekolah.

Untuk dapat tercapainya kesiapan pada diri anak, diperlukan metode pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan fleksibel, dengan turut memenuhi lima aspek tumbuh kembang anak yang di antaranya ialah aspek kognitif, fisik, bahasa, emosi dan sosial. Hadirnya ruang berekspresi sekaligus ruang bermain bagi anak tentunya akan menjadi wahana alternatif yang dapat menopang proses tumbuh kembang pada anak.

Seni Teater, merupakan ruang untuk melatih raga dan jiwa, pikir dan rasa, yang juga sebagai ikhtisar dari perjalanan hidup manusia, dapat menjadi media yang tepat bagi anak untuk mengekspresikan dirinya dengan cara yang sedikit berbeda dari cara pembelajaran pada umumnya. Buku ini menghadirkan metode pembelajaran seni teater untuk meningkatkan daya tumbuh kembang anak melalui pendekatan praktis, yaitu belajar sambil bermain.

Permainan yang akan dihadirkan tentunya meliputi metode yang ada pada seni teater itu sendiri, di antaranya melalui bermain gerak, suara, imajinasi, dan juga bercerita. Buku ini juga menyajikan inspirasi langkah pembelajaran yang dapat dilakukan dalam proses kegiatan pembelajaran dan menyajikan contoh penilaian yang dapat digunakan dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Sebagaimana harapan para orang tua terhadap anak, penulis pun berharap melalui buku ini, akan mampu meningkatkan daya tumbuh kembang peserta didik di masa awal pertumbuhannya dengan cara-cara yang menyenangkan.

Jakarta, Juni 2021

Tim Penulis

Daftar Isi

Daftar Gambar

Petunjuk Penggunaan Buku

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SD Kelas II
Penulis: Septian Dwi Cahyo dan Susanto
ISBN: ...

PENDAHULUAN

Pendahuluan

Bagian ini membantu Sahabat Guru mengetahui tujuan buku panduan guru seni teater kelas 2, implementasi profil pelajar pancasila, karakteristik mata pelajaran seni teater kelas 2, capaian pembelajaran, deskripsi mata pelajaran seni teater kelas 2, dan strategi umum pembelajaran.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SD Kelas II
Penulis: Septian Dwi Cahyo dan Susanto
ISBN: ...

UNIT 1 BERMAIN DASAR GERAK

TUJUAN PEMBELAJARAN:

Judul Unit

Bagian ini membantu Sahabat Guru untuk mengetahui kegiatan yang akan dilakukan.

Tujuan Pembelajaran

Bagian ini membantu Sahabat Guru untuk mengetahui target yang harus dicapai dalam pembelajaran. Bagian tujuan pembelajaran membantu Sahabat guru merancang kegiatan pembelajaran.

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembukaan

a. Sebelum memulai kegiatan inti, sahabat guru bisa mencairkan suasana kelas sekaligus untuk melakukan pemanasan dengan mengajak bernyanyi lagu-lagu nasional/lagu daerah masing-masing.
b. Sahabat guru menjelaskan tentang permaian tiruan suara yang akan dimainkan.
c. Sahabat guru memberikan contoh dan menginstruksikan siswa untuk menirukan suara dari gambar atau tulisan kartu kata kunci yang diambil sahabat guru.

Contoh

Gambar 2.1 Seekor burung

Sahabat guru mengambil satu kartu kata kunci dan menginstruksikan semua siswa untuk menirukan suara dari gambar kartu kata kunci.

Burung Kutilang

Siswa: Cuitttt cuuuitttt cuuittt

2. Kegiatan Inti

Sahabat guru membagi siswa dalam kelompok yang masing-masing berjumlah 4 orang.

a. Sebelum memulai kegiatan inti, sahabat guru bisa mencairkan suasana kelas sekaligus untuk melakukan pemanasan dengan mengajak bernyanyi lagu-lagu nasional/lagu daerah masing-masing.
b. Sahabat guru menjelaskan tentang permaian tiruan suara yang akan dimainkan.
c. Sahabat guru memberikan contoh dan menginstruksikan siswa untuk menirukan suara dari gambar atau tulisan kartu kata kunci yang diambil sahabat guru.

40 Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SD Kelas II

Kegiatan Pembelajaran

Bagian ini membantu Sahabat Guru memahami prosedur kegiatan yang akan dilakukan. Sahabat Guru dapat memodifikasi kegiatan pembelajaran, tetapi harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Lembar Kerja Siswa

Menirukan Suara

Nama : ____________________

Kelas : ____________________

Bagaimanakah suara mahluk dan benda dibawah ini;

No	Nama makhluk atau benda	Gambar	Tirukan/ tuliskan Suaranya	Karakter benda/ makhluk
1.	Tikus		Ciittt ciitttt	Suka mencuri makanan
2.	Singa		hauummm	Menakutkan, pemakan daging
3.				
4.				Melata dan bergandengan
5.				Beroda dan bermesin
6.				Terbang, bermesin dan bersayap

Unit 2 | Bermain Suara 43

Lembar Kerja Peserta Didik

Bagian ini berisi lembar kerja yang harus dikerjakan oleh peserta Didik. Bagian ini dapat digandakan dan dibagikan kepada peserta Didik.

Asesmen

A. Penilaian Keterampilan

Sahabat guru bisa memberikan penilaian keterampilan dengan merekam hasil belajar siswa dalam tiga kategori, yaitu sebagai berikut.

1. Mulai berkembang : <60
2. Berkembang : 60–80
3. Melebihi ekspektasi : 81–100

Deskripsi

Mulai Berkembang	:	Siswa meniru suara dan bunyi dengan sederhana, siswa berekspresi dan emosi dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya, tetapi masih tampak tidak percaya diri.
Berkembang	:	Siswa menirukan dialog sederhana, gerak tubuh, suara, dan emosi dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya dengan percaya diri.
Melebihi Ekspektasi	:	Siswa menirukan dialog sederhana, gerak tubuh, suara, dan emosi dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya dengan percaya diri dengan menggunakan kostum dan properti yang sesuai.

No	Nama Siswa	Nilai					[illegible]	Catatan
		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
1.	Siswa 1	55	70	50	95	65	[illegible]	[illegible]

66 Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SD Kelas II

Asesmen

Pada bagian ini, terdapat asesmen yang disesuaikan dengan setiap unit pada setiap bab. Sahabat Guru juga dapat memodifikasi asesmen ini, tetapi tidak melenceng dari tujuan pembelajaran pada setiap babnya.

Refleksi Guru

Pada bagian ini Sahabat Guru diminta untuk merefleksikan keberhasilan mengajar dengan cara menjawab pertanyaan yang ada.

Refleksi Guru

Siswa sudah mengenal olah vokal teater dengan melakukan lima kegiatan pada unit 2 ini, yaitu (1) Suara Tiruan, (2) Kata Bersambung, (3) Berdialog, (4) Deklamasi, dan (5) Memainkan karakter. Apakah siswa sudah memahami olah vokal teater?

Berilah tanda (√) untuk mengetahui keterampilan siswa.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Bukti
1.	Apakah siswa mengetahui berbagai macam olah vokal teater dalam kehidupan sehari-hari?			
2.	Apakah siswa bisa mempraktikkan berbagai macam olah vokal teater?			
3.	Apakah siswa mengetahui fungsi olah vokal teater?			
4.	Apakah siswa bisa melakukan olah vokal?			
5.	Apakah siswa bisa mengucapkan dialog dengan baik?			
6.	Apakah siswa bisa memadukan emosi dan vokal dalam karakter peran?			
7.	Apakah siswa bisa meniru berbagai macam suara dan bunyi dengan vokalnya?			
8.	Apakah siswa bisa meniru suara dan bunyi dengan menggunakan properti peraga?			

Bila delapan pertanyaan tersebut Anda jawab "ya", berarti sahabat guru sudah berhasil mengenalkan dunia teater kepada siswa.

88 Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SD Kelas II

Bahan Bacaan Siswa

Olah vokal adalah kemampuan bersuara menggunakan mulut dan pita suara untuk mengungkapkan kemauan dan keinginan. Terutama dalam menyampaikan pesan dalam sebuah pertunjukan teater.

Untuk mempraktikkan capaian dalam olah vokal selain berdialog bisa dengan bernyanyi atau membaca puisi. Berikut contoh-contoh puisi yang dapat digunakan untuk melatih vokal:

PENGUNGSI DI NEGERI SENDIRI
Karya: Abdurrahman Faiz

Tak ada lagi yang menari
di antara tenda-tenda kumuh di sini
hanya derita yang melekat di mata
dan hati kami
Tidak satu nyanyian pun
pernah kami dendangkan lagi
hanya lagu-lagu airmata
di antara lapar, dahaga
pada pergantian musim
Sampaikah padamu, saudaraku?
(Oktober 2003)

Unit 2 | Bermain Suara 89

Bahan Bacaan Peserta Didik

Bagian ini adalah bahan bacaan peserta Didik, Sahabat Guru dapat menggandakannya dan memberikannya kepada peserta Didik untuk bahan bacaan peserta Didik.

Bahan Bacaan Guru

Olah vokal teater adalah satu di antara tahapan berlatih bermain teater untuk merangsang imajinasi, pernyataan ini juga dibahas dalam buku Godot di Amerika dan Indonesia: Suatu Studi Banding yang ditulis oleh Bakdi Soemanto, UGM PRESS, 2002. Secara sederhana olah vokal menjadi latihan yang cukup penting untuk mengekspresikan dalam bahasa verbal dalam bentuk suara dan bebunyian mulut dan pita suara karena menurut Endraswara vokal dan suara itu menyangkut segi auditif atau sesuatu yang berhubungan dengan pendengaran (2011:65). Olah vokal teater sangat dominan dan menonjol digunakan dalam teater tradisi kita, misalnya, Wayang Orang Jawa, Drama Gong Bali, Lenong Betawi, Kondobuleng Sulawesi, Mak Yong Melayu, Mamanda Kalimantan, Randai Sumatra Barat, Dalupa Aceh dan lain-lain.

Teater bisa menjadi sarana pendidikan kepribadian. Teater juga bisa dijadikan media sumber pengetahuan kehidupan yang lebih baik bagi manusia. Setiap manusia adalah aktor dalam kehidupan. Jadi, teater sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari karena sumber pembelajarannya ada dalam kehidupan sehari-hari.

Olah vokal teater memerlukan bimbingan khusus. Anak-anak memiliki naluri bermain dan kegembiraan. Coba perhatikan apa yang dimainkan anak-anak kelas 2 sekolah dasar. Mereka gemar bermain rumah-rumahan, belanja-belanjaan, sekolah-sekolahan, balapan mobil-mobilan yang aktivitasnya dominan menggunakan bahasa suara dan bunyi dari mulut dan pita suara (*verbal*).

Kemampuan itulah yang harus secara sadar diangkat oleh guru hingga kemampuan olah vokal dapat dimiliki anak secara sadar. Hal ini bertujuan untuk mengasah bakat dan minat anak sejak dini. Namun, yang lebih penting, anak bisa membangun rasa percaya dirinya melalui seni teater ini.

72 Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SD Kelas II

Bahan Bacaan Guru

Bagian ini adalah bahan bacaan guru, Sahabat Guru dapat membacanya sebelum melakukan kegiatan mengajar sebagai referensi tambahan.

GLOSARIUM

Fase	Tingkatan masa (perubahan, perkembangan, dan sebagainya).
Mimesis	Tiruan perilaku atau peristiwa antar manusia.
Kreativitas	Kemampuan untuk mencipta; daya cipta.
Eksplorasi	Penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak (tentang keadaan).
Refleksi	Pantulan di luar kemauan (kesadaran) sebagai jawaban suatu hal atau kegiatan yang datang dari luar.
Rubrik	Kepala karangan (ruangan tetap) dalam surat kabar, majalah, dan sebagainya.
Profil	Pandangan dari samping.
Artistik	Mempunyai nilai seni; bersifat seni.
Instruksi	Perintah atau arahan (untuk melakukan suatu pekerjaan atau melaksanakan suatu tugas).
Pantomim	Pantomim adalah seni pertunjukan teater yang bercerita menggunakan gerak tubuh dan mimik wajah, tanpa kata-kata atau dialog.
Improvisasi	Improvisasi adalah proses penggubahan dan sebagainya tanpa persiapan atau dengan serta-merta (spontanitas).
Blocking	Blocking adalah penempatan pemain di dalam drama.
Properti	Properti adalah segala sesuatu benda yang digunakan dalam permainan atau pertunjukan drama.
Hand Property	adalah segala sesuatu yang digunakan oleh aktor/ talent. Seperti : Jam tangan, cincin, gelang, tas, dan lain sebagainya.
Imajiner	Imajiner adalah olah pikir membuat sebuah bentuk.
Dialog	Dialog adalah percakapan (dalam sandiwara, cerita, dan sebagainya) antara dua tokoh atau lebih.
Fleksibilitas	Kelenturan.

Glosarium 133

Glosarium

Bagian ini dapat membantu Sahabat Guru untuk memahami istilah yang belum Sahabat Guru ketahui.

A. Tujuan Buku Panduan Guru

Tujuan Buku Panduan Guru Seni Teater kelas 2 akan memandu guru dalam beberapa hal:

1. Memandu tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada setiap capaian pembelajaran, sehingga guru dapat mengetahui hasil pembelajaran dan apa yang harus dicapai dari proses pembelajaran serta mewujudkan profil pelajar Pancasila.
2. Memandu langkah pembelajaran yang harus dilakukan dalam proses kegiatan. Buku ini juga akan mengurai dan menjelaskan tentang teknik serta penilaian yang dapat digunakan dalam setiap kegiatan pembelajaran.
3. Memandu guru menyiapkan semua perlengkapan yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran berserta tautan yang dapat diakses dan sumber materi serta alternatif pembelajaran sebagai langkah-langkah kemungkinan pencapaian tujuan pembelajaran.

B. Implementasi Profil Pelajar Pancasila untuk Kelas II

Profil Pelajar Pancasila merupakan visi besar, cita-cita, tujuan utama pendidikan, sekaligus komitmen penyelenggara pendidikan dalam membangun sumber daya manusia Indonesia dari rangkuman karakteristik pelajar yaitu “Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila.”

Enam dimensi perlu dibangun secara optimal dan seimbang untuk mewujudkan profil pelajar yaitu:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia,
2. Berkebinekaan global,
3. Bergotong-royong,
4. Mandiri,
5. Bernalar kritis,
6. Kreatif.

C. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Teater di SD II

Memberikan ruang kreativitas bagi peserta didik untuk dapat mengenal, memahami, mengelola dan mengekspresikan emosi melalui tubuh, suara, dan pikiran dengan berbagai media seni dan budaya:

1. Memiliki kemampuan untuk menghargai keindahan, kemanusiaan, empati, dan toleransi melalui proses penciptaan karya seni teater;
2. Menghargai, melestarikan dan mempererat ekosistem kesenian di Indonesia; menghargai keunikan dan kemajemukan ide, nilai, dan budaya melalui eksplorasi seni tari, pantomim, musik, akting, seni rupa, dan multimedia;
3. Seni teater terkait erat dengan disiplin ilmu lainnya dan berbagai macam aspek-aspek kehidupan manusia (*humaniora*), seperti agama, psikologi, sosial, budaya, sejarah, komunikasi, politik dan antropologi; memberikan kontribusi penting dalam mengomunikasikan legenda, sejarah, budaya dan sosio-ekonomi bangsa;
4. Melalui teater, peserta didik dibawa ke dalam cerita tentang karakter dari berbagai latar belakang yang bisa dibayangkan. Pertunjukan langsung mengajari peserta didik bagaimana menghargai semua karakterisasi tokoh dan bagaimana menghormati sudut pandang orang lain. Seni Teater mengajarkan manusia untuk bersikap kritis dan mampu memberi solusi untuk menyelesaikan masalah. sehingga peserta didik mampu memahami berbagai persoalan yang terjadi dalam diri dan lingkungannya.

D. Capaian Pembelajaran

Pada akhir A (kelas dua) peserta didik mulai memahami ilmu bermain teater (seni peran) sebagai cara mengolah diri sendiri (tubuh dan suara), mengamati orang lain, dan lingkungan serta dapat mengobservasi ragam karakter tokoh berdasarkan analisis fisik dan akhirnya meniru kebiasaan seseorang (mimesis), serta menampilkan dirinya di depan orang lain. Melalui ketrampilan tersebut, peserta didik memahami bahwa mimik wajah, suara dan gerak tubuh menjadi salah satu cara menyampaikan pesan dan emosi. Melalui pengalaman ini peserta didik mulai memperkaya diri dengan wawasan tentang diri sendiri, orang lain dan lingkungan, mengenali dan mengekspresikan emosi, belajar disiplin dalam mengikuti intruksi serta mengenal seniman dan karya-karyanya.

Capaian Pembelajaran Per Tahun

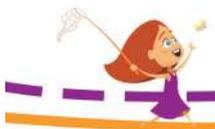
Pada akhir fase ini, peserta didik mulai memahami ilmu teater (seni peran) secara sederhana, melalui ragam permaian teater untuk memperkenalkan diri sendiri, mengenal konsep tablo, pantomim (gerak imajinasi), sebagai cara mengelola diri sendiri (tubuh dan suara). Peserta didik mulai belajar mengamati gaya dan karakter orang lain di lingkungan terdekat, dan kemudian mampu meniru kebiasaan seseorang (mimesis). Peserta didik melatih dirinya melalui gerak imajinasi pantomim, serta mampu menampilkan dirinya di depan orang lain. Peserta didik mulai mengenal fungsi suara untuk membedakan tipe karakter yang diamati. Melalui pengalaman tersebut, peserta didik mengalami serangkaian latihan untuk berkonsentrasi, berimajinasi dan mengolah suara/ tubuhnya sebagai cara menyampaikan pesan/cerita. Selain itu peserta didik belajar untuk mengenali dan mengekspresikan emosi, dan mengendalikanya, disiplin serta berapresiasi dengan menonton pertunjukan teman sebaya atau mengenal seniman dengan karya-karyanya.

1. Pada akhir fase ini, peserta didik mulai memahami ilmu teater (seni peran) secara sederhana, baik mandiri maupun kelompok dalam ragam permainan teater, kegiatan bernyanyi, bercerita, pantomim (gerak imajinasi), berdasarkan tema yang berkaitan dengan dunia kegiatan sehari-hari peserta didik. Peserta didik belajar merespon kata-kata maupun ekspresi lawan main dengan mengelola diri sendiri (tubuh dan suara) untuk menjadi seorang karakter (tokoh). Melalui ketrampilan tersebut, peserta didik melatih berkonsentrasi untuk membangun karakter dan imajinasi cerita sebagai cara menyampaikan pesan dalam permainan kelompok. Selain itu peserta didik memperkaya diri dengan pengendalian emosi ketika berinteraksi, disiplin, saling menghormati, tanggung jawab dalam kelompoknya, sera berapresiasi dengan menonton pertunjukan teman sebaya atau mengenal seniman dan karya-karyanya.
2. Peserta didik memahami cerita yang berasal dari lingkungannya yang paling dekat yaitu keluarga dan lingkungan rumahnya.
3. Peserta didik mampu membuat menceritakan kembali dan menirukan peristiwa yang dilihatnya melalui gerak tubuh, suara, dan emosinya dalam permainan kelompok.
4. Peserta didik mampu memahami cara bekerja sama, sadar ruang, dan mengenal potensi masing-masing.
5. Peserta didik menghasilkan dan mengomunikasikan kerja sama, disiplin, dan permainan bersama.

E. Deskripsi Singkat Mata Pelajaran Seni Teater Kelas II

Seni Teater dapat berdampak secara langsung maupun tidak langsung kepada perubahan cara pandang dan pembentukan kepribadian karakter manusia. Peserta didik membutuhkan imajinasi untuk tumbuh, berkreasi, berpikir, dan bermain. Teater adalah satu-satunya media paling sesuai untuk menjelajahi kemungkinan tak terbatas dari proses imajinasi mereka. Peserta didik akan mampu mengembangkan diri dan mengomunikasikan gagasan serta karya dengan lebih baik.

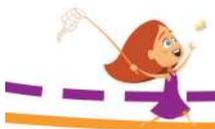
F. Strategi Umum Pembelajaran

1. Memahami elemen-elemen untuk mengembangkan capaian pembelajaran.
2. Observasi dan Konsentrasi: Melihat dan mencatat kebiasaan diri sendiri dan orang terdekatnya.
3. Olah tubuh dan vokal: Mengenal fungsi gerak tubuh, ekspresi wajah dan pernapasan.
4. Imajinasi: Memainkan dan menirukan tokoh
5. Merancang pertunjukan: Terlibat dalam sebuah pertunjukkan dengan bimbingan.
6. Ingatan emosi: Menggali suasana hati.
7. Apresiasi karya seni: Menggali kelebihan dan kekurangan karya sendiri
8. Bermain dengan tata artistik panggung: Mengenal bentuk dan fungsi tata artistik panggung
9. Kerja ensemble: Mengenalkan dan Melatih cara bekerjasama dengan orang lain
10. Produk akhir mencerminkan Profil Pelajar Pancasila

G. Matriks Pembelajaran Kelas II (Dua)

Unit 1	Bermain Dasar Gerak	3 Kegiatan @140 menit (4JP)
ELEMEN	**TUJUAN PEMBELAJARAN**	**TOPIK KEGIATAN**
Mengalami	• Mengenal dunia teater • Mengenal fungsi gerak tubuh serta ekspresi	**Kegiatan 1: Mengenal Seniman**
Menciptakan	• Mampu membuat gerakan dalam cerita sedehana • Mampu membuat gerakan dan ekspresi dalam permainan	**Kegiatan 2: Bermain Dasar Gerak**
Merefleksikan	• Mampu menggali kemampuan sendiri • Mampu memahami dan menirukan gerak orang lain	**Kegiatan 3: Bermain Pantomim**
Berpikir dan bekerja secara artistik	• Mengenal bentuk imajinasi • Mampu bekerjasama dengan orang lain	
Berdampak	• Mampu mencerminkan sikap bergotong royong, mandiri, dan kreatif	

Unit 2 Bermain Suara (Olah Vokal)

5 Kegitan @ 70 menit (2JP)

ELEMEN	TUJUAN PEMBELAJARAN	TOPIK KEGIATAN
Mengalami	• Memahami penggunaan vokal/suara • Memahami tentang artikulasi,intonasi dan tenaga • Mampu menirukan berbagai macam suara	**Kegiatan 1: Suara Tiruan**
Menciptakan	• Memahami dan membuat karakter suara • Percaya diri untuk tampil dengan penggunaan vokal/suara dengan baik	**Kegiatan 2: Kata Bersambung**
Merefleksikan	• Mampu mengevaluasi diri sendiri • Mampu memahami dan menirukan suara orang lain	**Kegiatan 3: Berdialog**
Berpikir dan bekerja secara artistik	• Mampu menggunakan vokal/suara untuk berdialog dalam menirukan peran dengan menggunakan alat bantu • Mampu bekerja kolaboratif bersama kelompok	**Kegiatan 4: Deklamasi**
Berdampak	• Mampu mencerminkan sikap gotong royong, mandiri, dan kreatif	**Kegiatan 5: Memainkan Karakter**

Unit 3 Bercerita

4 Kegiatan @ 70 Menit (2JP)

ELEMEN	TUJUAN PEMBELAJARAN	TOPIK KEGIATAN
Mengalami	• Mampu mengamati dan mengingat setiap kegiatan dalam lingkungannya	**Kegiatan 1: Berbagi Cerita**
Menciptakan	• Mampu membuat sebuah cerita	**Kegitan 2: Membaca Cerita**
Merefleksikan	• Mampu mengevaluasi cerita sendiri dan orang lain	**Kegiatan 3: Menanggapi Cerita**
Berpikir dan bekerja secara artistik	• Mampu bekerja kolaboratif dalam kelompok • Mampu memahami penggunaan artistik dalam ceritanya	**Kegiatan 4: Berkisah/ Bercerita**
Berdampak	• Mampu mencerminkan sikap gotong royong, mandiri, dan kreatif	

Unit 4 Bermain Imajinasi

3 Kegiatan @140 menit (4JP)

ELEMEN	TUJUAN PEMBELAJARAN	TOPIK KEGIATAN
Mengalami	• Mampu memahami tentang olah pikir • Mampu memfungsikan gerak tubuh dari imajinasinya	**Kegiatan 1: Mengenal Imajinasi**
Menciptakan	• Mampu menjelaskan situasi atau suasana diri sendiri • Mampu membuat bentuk cerita sederhana	**Kegiatan 2: Bermain Imajinasi**
Merefleksikan	• Mampu menceritakan kembali kejadian dari daya pikir • Mampu memahami daya pikir teman	**Kegiatan 3: Membuat Cerita**
Berpikir dan bekerja secara artistik	• Mampu menjelaskan bentuk benda dalam olah pikir • Mampu melakukan kerja olah pikir bersama	
Berdampak	• Mampu mencerminkan sikap bergotong royong, mandiri, dan kreatif	

H. Implementasi Buku Panduan Guru

Secara umum, perencanaan unit dan langkah-langkah pembelajaran di dalam Buku Panduan Guru ini dibuat dengan menimbang bahwa:

1. Alokasi waktu untuk setiap kegiatan atau pertemuan adalah selama 2 jam pelajaran dengan durasi 35 menit per satu jam pelajaran (total 70 menit).
2. Estimasi jumlah murid dalam 1 kelas 28 orang.
3. Sarana dan prasarana penunjang pembelajaran mudah untuk diakses atau dipersiapkan oleh sekolah di wilayah 3T sekalipun.

Penulisan Buku Panduan Guru ini juga secara sadar menimbang kemampuan guru dalam mengajarkan mata pelajaran Seni Teater di sekolah. Penulis menyadari bahwa dampak dari kurangnya ketersediaan guru Seni Teater di setiap sekolah di tanah air menyebabkan tanggung jawab penting ini harus diambil alih oleh rekan-rekan yang awam dalam dunia pendidikan teater di tingkat Sekolah Dasar. Untuk itulah langkah-langkah dalam buku ini dibuat secara rinci dengan beberapa alternatif atau pilihan kegiatan untuk dilakukan. Setiap unit juga dilengkapi dengan lampiran Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) siap cetak dan materi-materi bacaan esensial bagi sahabat guru.

Bagi sahabat guru yang berlatar belakang pendidikan Seni Teater atau memiliki pengalaman mengajar seni teater, buku ini masih tetap relevan untuk digunakan. Buku panduan guru ini dapat memberikan gambaran struktur guna Capaian Pembelajaran Fase A menjadi kumpulan tujuan pembelajaran yang spesifik sehingga dapat mencakup kelima elemen pendekatan Seni Teater serta mengimplementasikan keenam Profil Pelajar Pancasila dalam setiap unit pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang telah disusun diharapkan tidak menjadi batasan yang kaku, sebaliknya justru memantik kreativitas rekan-rekan untuk memodifikasi dan bahkan menggantinya dengan pendekatan yang lebih relevan dengan konteks sahabat guru masing-masing.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SD Kelas II
Penulis: Septian Dwi Cahyo dan Susanto
ISBN: 978-602-244-661-3 (jil.2)

UNIT 1 BERMAIN DASAR GERAK

Alokasi Waktu
1 kegiatan = 2JPx35 **menit**

Mengalami :

Peserta Didik mengenal dunia teater dan menyaksikan pentas teater

Peserta Didik mengenal fungsi gerak tubuh serta ekspresi dalam memerankan tokoh

Menciptakan :

Peserta Didik mampu membuat gerakan dalam cerita sederhana

Peserta Didik mampu membuat gerak tubuh dan ekspresi dalam permainan

Merefleksikan :

Peserta Didik mampu menggali kemampuan diri sendiri

Peserta Didik mampu memahami dan menirukan gerak orang lain

Berpikir dan bekerja artistik :

Peserta Didik mengenal bentuk seni imajinasi

Peserta Didik Mampu bekerjasama dengan orang lain

Berdampak :

Peserta didik mencerminkan sikap bergotong royong, mandiri dan berpikir kreatif

KEGIATAN 1

Mengenal Seniman

Alokasi waktu : 4 JPx35 menit (2 pertemuan)

Deskripsi Singkat

Peserta didik dibawa untuk mengalami/mengetahui secara langsung tentang dunia seni teater melalui menonton pementasan teater anak-anak atau menghadirkan seniman daerah untuk berbagi pengalaman di kelas yang membuat pengalaman tak terlupakan oleh peserta didik. Dari hasil observasi guru menjelaskan pentingnya mempelajari gerak tubuh sebagai dasar bermain teater. Selain itu peserta didik memperkaya diri dengan wawasan tentang diri sendiri, orang lain dan lingkungan serta mengenal seniman dan karya-karyanya. Tujuan pengajaran meliputi:

a. Latihan-latihan dasar gerak menyampaikan cerita melalui permainan yang lebih berkembang

b. Pengalaman bermain dalam kelompok-kelompok kecil.

c. Menceritakan kembali kehidupan sehari-hari atau cerita dengan gerak tubuh.

d. Berlatih membuat adegan singkat (skit) dengan menggunakan topik sederhana dengan mengkombinasi seni pantomim.

e. Merespon permainan teman sebaya.

A. Persiapan Mengajar

Pembelajaran ini memerlukan persiapan. Mari persiapkan hal-hal berikut agar sahabat guru lebih maksimal dalam melaksanakan pembelajaran:

1. Cari informasi tentang pertunjukan teater anak-anak. Apabila ada pementasan teater anak-anak, guru mengatur keberangkatan hingga menyaksikan bersama-sama pentas tersebut.
2. Alternatif lain, guru dapat berkoordinasi dengan seniman lokal maupun nasional untuk membuat tatap muka secara daring membahas tentang pengalaman seniman dan dunia seni teater untuk anak.

3. Apabila tidak ada jadwal pementasan, guru dapat mengunduh video dari youtube (Diusahakan berdurasi pendek), setelah itu siapkan TV atau proyektor untuk bersama-sama peserta didik menyaksikan pementasan teater anak.
4. Proyektor diharapkan cukup dengan kapasitas ruangan dan jumlah peserta didik.
5. Apabila tidak ada proyektor, guru dapat memberikan link pada peserta didik untuk sama-sama menyaksikan pementasan itu di perangkat peserta didik yang ada.
6. Siapkan ruang latihan yang cukup luas dan tenang agar bisa menikmati secara fokus.
7. Sahabat guru bisa menggunakan kata-kata dalam bahasa Inggris yang mudah, agar peserta didik terbiasa dengan istilah bahasa Inggris. Seperti *Action, Move, Happy, Fun, Thank you* dan lain sebagainya.

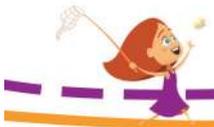
Sahabat guru bisa melihat video pada youtube yakni, "Festifal Teater Anak - Jangkrik". November 5 2015.

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka

Kegiatan ini bertujuan mengenalkan dan memahami teater pada peserta didik melalui pengalaman menyaksikan secara langsung pementasan teater anak. Kegiatan ini menjelaskan pentingnya fungsi tubuh dan mimik wajah serta vokal dalam memainkan karakter/peran dalam kebutuhan akting pada seni teater. Kegiatan dititikberatkan pada proses mengalami dan bernalar kritis dengan diskusi tentang peran, tokoh, cerita.

2. Kegiatan Inti

Peserta didik bersama guru menyaksikan pementasan/video teater anak-anak secara seksama dan santai, setelah itu guru menanyakan pendapat tentang isi cerita, akting, dan ekspresinya. Guru dapat mengajukan pertanyaan awal seputar pementasan tersebut.

Sahabat guru membuka kegiatan dengan mengikuti langkah-langkah berikut:

a. Mengajak berdoa bersama (penyampaian rutin; Mari kita berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing, berdoa dimulai.)

b. Kemudian sahabat guru membuka kegiatan dengan menyapa dan membuat yel-yel kreatif yang membangkitkan semangat peserta didik,

Contoh

Yel-yel "**Salam Teater... Salam Sukses**" atau dengan Bahasa Inggris seperti "**Hi Actor.... Yes, yes, yes**." dan sebagainya yang akan rutin dilakukan pada setiap pertemuan kegiatan.

c. Lakukan langkah-langkah berikut setiap awal pembelajaran

Sahabat guru menyampaikan tujuan dalam pembelajaran, dimana peserta didik akan menyaksikan pementasan teater anak-anak, peserta didik diharapkan menyaksikan pementasan dengan konsentrasi karena akan ada diskusi bersama. Apabila menyaksikan secara langsung pementasan teater anak/ temu seniman secara daring: Guru bisa memberi informasi dan pertanyaan untuk mencairkan suasana.

a. Siapa yang pernah menonton teater anak-anak?
b. Siapa yang pernah nonton film anak-anak?
c. Siapa yang pernah bermain sandiwara?
d. Siapa tokoh kesayangan kalian?
e. Siapa yang bisa menirukan gerak tokoh kesayangan kalian?
f. Sekarang kita akan menyaksikan pentas/video teater anak-anak, siapa yang sudah tidak sabar?

Lalu guru menjelaskan secara sederhana pengertian teater pada peserta didik, pengertian seni teater adalah sebuah kesenian pertunjukan drama yang dipentaskan diatas panggung.

a. Pementasan yang baru kita tonton bercerita tentang apa ?
b. Siapa nama-nama peran dalam pementasan tadi ?
c. Apakah ceritanya sedih atau gembira ?
d. Adakah pemain yang memakai baju merah ?

Contoh

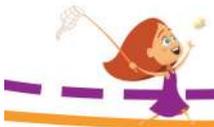
Cari pertanyaan yang special yang ada di pementasan yang tidak jadi fokus peserta didik, misalnya ; suasana, warna lampu, properti dan lainnya. Lalu sahabat guru bisa memutar kembali video tersebut untuk memberikan jawabannya.

Sahabat guru menjelaskan tentang pentingnya mempelajari dasar gerak dan olah tubuh, olah suara dan olah rasa untuk menjadi pemain teater atau aktor yang baik. Sahabat guru bisa meminta pendapat peserta didik tentang pertunjukannya atau pemainnya untuk mengetahui minat dan bakat masing-masing peserta didik.

Refleksi Peserta Didik

No	Pertanyaan	Biasa	Senang
1	Apakah kalian senang dengan Pementasan teater anak?		
2	Apakah kalian mau jadi aktor?		
3	Kalian siap latihan Teater?		
(Pilih ekspresimu yang cocok)			

Gambar 1.1 Refleksi Minat dan Bakat Peserta Didik

Setelah itu duduk melingkar kembali lalu bersama-sama menutup latihan dengan do'a penutup. Diakhir kegiatan dengan ucapan ; "Terima kasih untuk semua.."(dan yel-yel) atau dalam bahasa Inggris "Thank you All, and see you.."

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan Pembelajaran

Para peserta didik diminta untuk melihat video dari sumber youtube atau sumber lainnya, tentang pengalaman dan kisah sukses seniman dan karya-karyanya.

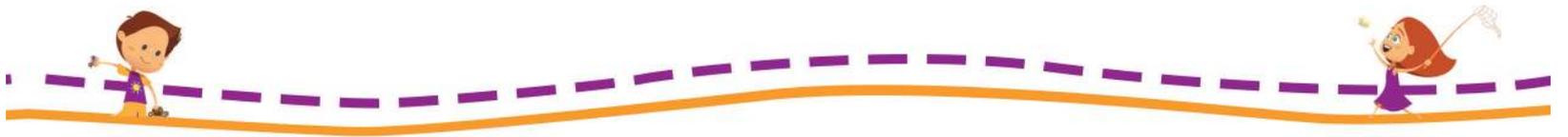
> **Sahabat guru bisa melihat video pada youtube yakni;**
> **"Festival Teater Anak - Jangkrik". November 5 2015.**
> https://www.youtube.com/watch?v=SxrrrM-S3Bo

Sahabat guru bisa memberi kesempatan bertanya pada peserta didik yang ingin tahu lebih banyak, atau guru dapat menanyakan pada peserta didik tentang video yang sudah dilihatnya. Seperti:

a. Siapakah seniman yang ada di video ?
b. Apa keahlian dari seniman tersebut ?
c. Bagaimana seniman tersebut bisa sukses ?
d. Dan lain sebagainya.

D. Kegiatan Penutup

Refleksi

Sahabat guru bisa memberikan penjelasan kembali tentang makna perjuangan seniman berkarya serta keberhasilannya. Bahwa seni juga sebuah prestasi yang bisa meningkatkan kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotorik dan sahabat guru dapat melihat apakah peserta didik tertarik pada kegiatan tersebut dengan meminta peserta didik mengisi kolom tabel yang disiapkan.

No	Pertanyaan	Tidak	Ya
1	Apakah kalian senang dengan seni teater?		
2	Perasaan saya latihan hari ini?		
3	Apakah kalian ingin jadi seniman?		
(Pilih ekspresimu yang cocok)			

Gambar 1.2 Refleksi Ekspresi Kegiatan Peserta didik

KEGIATAN 2

Bermain Dasar Gerak

Alokasi waktu : 4 JPx35 menit, (2 Pertemuan)

Deskripsi Singkat

Seni teater atau drama adalah seni yang menirukan atau menampilkan kehidupan. Semua makhluk yang ada di alam. yakni: Manusia, Hewan pada dasarnya hidup atau bergerak.

Tiap gerak tubuh mempunyai tujuan dan tujuan gerak tersebut memiliki makna yang berbeda. Gerak tubuh mempunyai peranan sangat penting dalam melakukan kegiatan teater. Aktor yang baik harus memiliki tubuh yang lentur (sudah melalui proses latihan).

A. Persiapan Mengajar

Sahabat guru bisa menyiapkan beberapa kebutuhan untuk melakukan kegiatan ini seperti:

1. Menyiapkan baju latihan berbahan kaos, agar memudahkan dalam melakukan latihan.
2. Lalu siapkan gambar struktur tubuh (kepala, pundak, lutut, dan kaki) sebagai bahan visual pembelajaran.
   a. Siapakan juga tulisan di kertas dengan bermacam-macam ekspresi marah, takut, senang, sedih.
   b. Siapkan ruang latihan yang cukup untuk peserta didik melakukan gerakan
   c. Apabila mempunyai *sound system*, bisa diputar musik-musik instrument yang riang, agar membangkitkan semangat.
   d. Sahabat guru bisa menggunakan kata-kata dalam bahasa Inggris yang mudah, agar peserta didik terbiasa dengan istilah berbahasa Inggris. Misalnya: *Action, Move, Happy, Fun, Thank you* dan lain sebagainya.

1. Kegiatan Pembuka

Proses pembukaan yang wajib adalah berdo'a bersama, sahabat guru bisa meminta peserta didik bergiliran untuk memimpin do'a bersama. Lalu sahabat guru menjelaskan pentingnya gerak tubuh untuk kebutuhan akting pemain.

Pembelajaran wajib dimulai dengan pemanasan dan pernapasan untuk membuat otot-otot peserta didik siap melakukan gerak-gerak yang dilakukan.

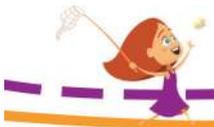
Pemanasan sederhana:

a. Semua berdiri dengan sikap sempurna, lalu tarik napas dan keluarkan melalui mulut (lakukan beberapa kali, agar rileks sampai semua peserta didik mulai konsentrasi).

b. Goyangkan seluruh badan dari ujung kepala hingga kaki sambil mengatur napas.

c. Setelah itu lompat-lompat ditempat, semakin lama lompatan harus semakin tinggi. Sahabat guru bisa memotivasi melompat tinggi untuk menggapai bintang, dan usahakan agar ketika melompat tidak berbunyi (keseimbangan tubuh).

d. Untuk pendinginan semua kembali ke sikap sempurna lalu menarik napas, ditahan sebentar lalu dikeluarkan melalui mulut hingga semua siap berlatih.

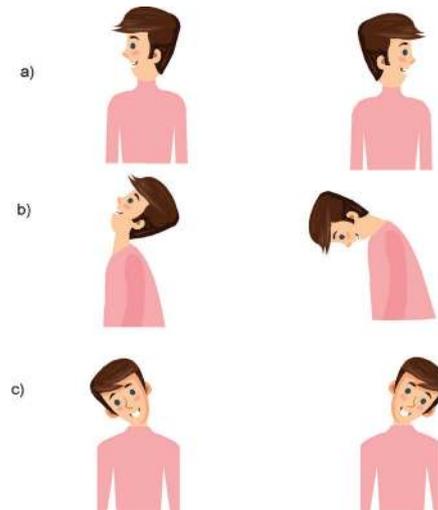
Gambar 1.3 Pemanasan dan pernapasan

Setelah pemanasan peserta didik diminta untuk menjaga jarak dengan meluruskan tangannya. Setelah mendapatkan posisi yang berjarak guru melanjutkan proses belajar.

2. Kegiatan Inti

1. Kepala:

a. Menoleh ke kiri dan ke kanan

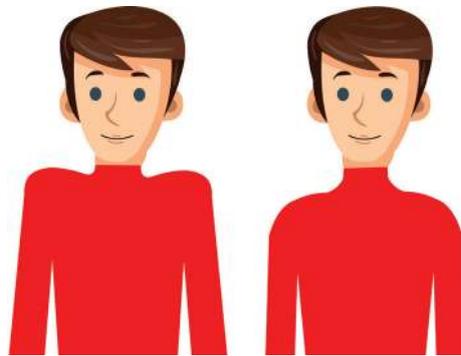
b. Keatas dan kebawah

c. Kesamping kiri dan kanan

Gambar 1.4 Gerakan Leher

Setelah peserta didik mengikuti instruksi sahabat guru bisa menjelaskan fungsi gerak kepala untuk kebutuhan akting ; seperti menoleh seperti melihat sesuatu, menggelengkan kepala seperti orang tidak mau, mengangguk karena mau dan senang, mengadah seperti melihat pesawat terbang, memiringkan kepala karena bingung atau berpikir, dan lain sebagainya. Penjelasan bisa dilakukan disela-sela pelatihan kepala.

2. Pundak (sendi bahu):

a. Mengangkat pundak lalu turunkan (mengangkat pundak sambil menutup mulut seperti akting; malu, mengangkat pundak sambil menundukkan kepala seperti akting takut/bersalah)

b. Menarik pundak kebelakang lalu keposisi semula (seperti akting menantang atau berani)

Gambar 1.5 Mengangkat Bahu

3. **Lutut:**
   a. Tekuk lutut hingga berjongkok lalu berdiri (berjongkok seperti akting sedang bersembunyi)
   b. Duduk di lantai dan luruskan kaki lalu gerakkan lutut naik dan turun (merilekskan badan)

Gambar 1.6 Gerakan Tekuk Lutut dan Jongkok

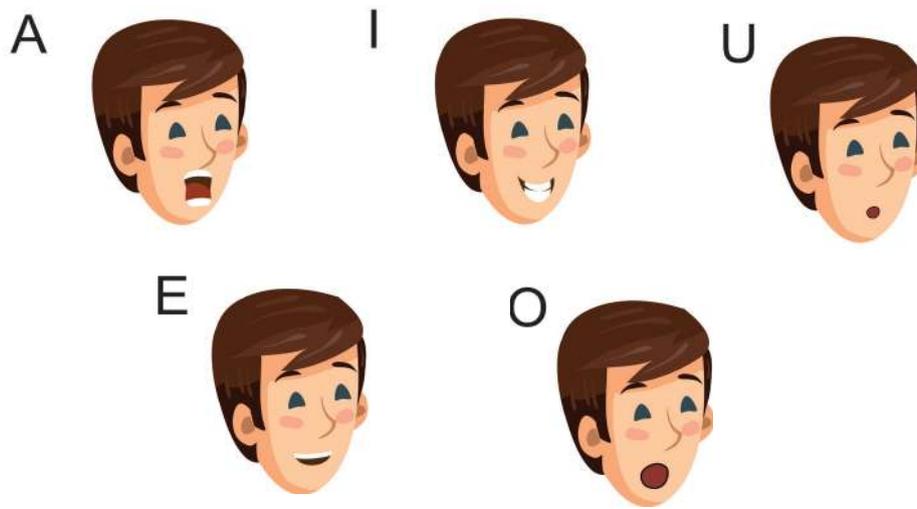
4. **Kaki:**
   a. Putar pergelangan kaki (seperti akting bermain di air)
   b. Angkat telapak kaki kiri atau kanan lalu turunkan (seperti orang yang tidak sabar)

Gambar 1.7 Gerakan Memutar Pergelangan Kaki

5. Wajah

Dalam akting mimik wajah memilliki peran penting untuk dapat menyampaikan perasaan. Untuk melatih kelenturan otot pada wajah;

a. Ucapkan vokal tanpa bersuara: A, I, U, E, O

b. Wajah mengecil lalu wajah membesar

Gambar 1.8 Gerakan wajah

Sahabat guru meminta setiap peserta didik untuk memilih ekspresi mimik wajah ; sedih, senang, takut, marah diikuti dengan dialognya.

Contoh

Ekspresi Senang
"Wow, saya senang sekali bisa ikut latihan drama, karena cita-citaku jadi aktor.. Horeee"

Ekspresi Sedih
"Maaf, Aku menyesal datang terlambat.."

B. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sahabat guru, alternatif pembelajaran bisa juga dengan menggunakan senam dalam olah-raga untuk melatih otot-otot dan peserta didik mengenal gerak dasar. Atau menirukan gerak hewan secara sederhana.

Sahabat guru bisa melihat referensi gerakan pada youtube, salah satu referensi yang bisa dilihat yakni;

"Senam Anak SD Kelas 1-6 | Senam SD 2020 | Dunia Nadia Senam Ritmik". September 04 2020.
https://www.youtube.com/watch?v=okneARM3fiw

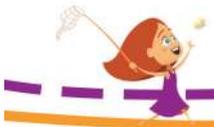
C. Kegiatan Penutup

Refleksi

Sahabat guru bisa memberikan penjelasan kembali tentang makna perjuangan seniman dalam berkarya serta keberhasilannya. Bahwa seni juga sebuah prestasi yang bisa meningkatkan kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dan sahabat guru dapat melihat apakah peserta didik tertarik pada kegiatan tersebut dengan meminta peserta didik mengisi kolom tabel yang disiapkan.

No	Pertanyaan	Tidak	Ya
1	Apakah kalian senang dengan Seni teater?		
2	Perasaan saya latihan hari ini?		
3	Apakah kalian ingin jadi seniman?		
(Pilih ekspresimu yang cocok)			

Gambar 1.9 Refleksi kegiatan peserta didik

KEGIATAN 3

Bermain Pantomim

Alokasi waktu 4JPx35 menit, (2 Pertemuan)

Deskripsi Singkat

Dunia anak adalah dunia imajinasi, mereka bermain dan berpikir menggunakan imajinasinya yang kuat. Bentuk bermain secara imajinatif sangat disukai oleh anak-anak, seperti bermain boneka, balap mobil, menjadi pahlawan dan sebagainya. Seni pantomim adalah seni pertunjukan yang memvisualkan benda dan alam menjadi bentuk imajiner melalui gerak tubuh dan mimik wajah tanpa kata-kata (berdialog). Pantomim dalam dunia pendidikan berbeda dengan pantomim klasik, seni pantomim dalam pendidikan lebih mengutamakan pengembangan imajinasi dan melatih motorik, agar anak mampu mewujudkan segala hal yang ada dalam pikirannya atau imajinasinya menjadi nyata (kreatifitas).

A. Persiapan Mengajar

Sahabat guru bisa menirukan karakter atau penampilan komedian seperti Charlie Chaplin atau menggunakan topeng dan alat bantu lain yang unik untuk dapat membuat suasana ceria. Lalu siapkan tulisan “**Dilarang berbicara**” dan “**Saatnya Berbicara**”. Siapkan musik yang riang dan lucu.

B. Kegiatan Pembelajaran

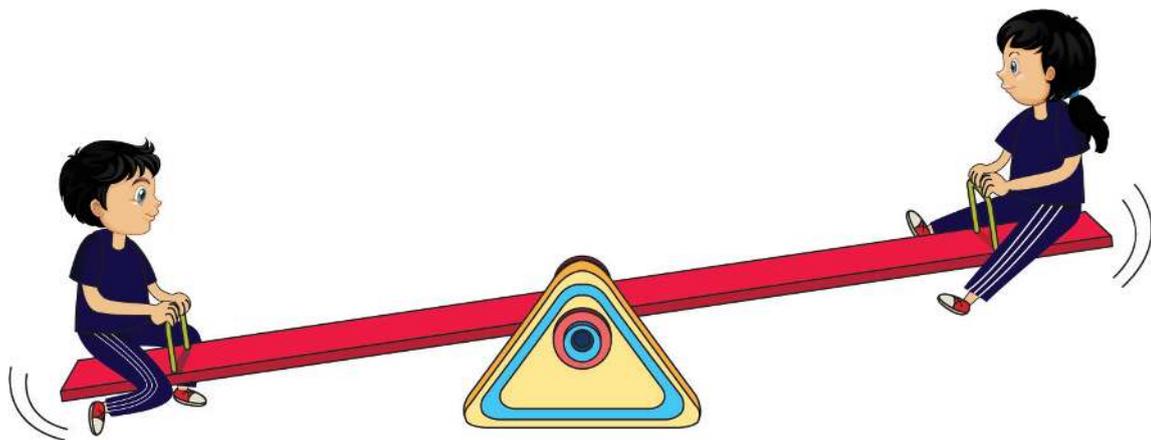
1. Kegiatan Pembuka

Sahabat guru bisa muncul dengan gaya dan gerakan yang lucu agar mengundang tawa peserta didik. Bisa dengan berjalan tetapi tiba-tiba tersandung dan lainnya. Sahabat guru menyapa peserta didik dan bermain tanpa kata dengan peserta didik sejenak. Lalu menunjuk salah satu peserta didik untuk memimpin doa bersama, setelah selesai berdoa melakukan yel-yel penyemangat. Lalu sahabat guru bisa memberi pertanyaan sederhana:

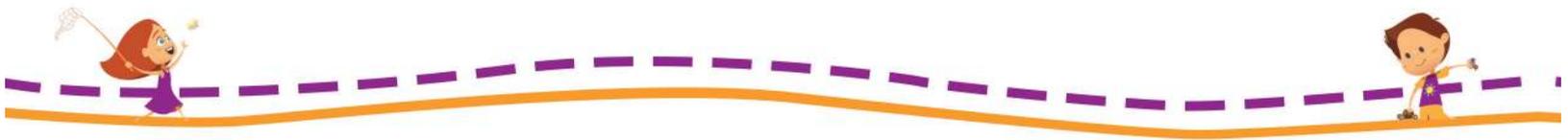
a. Siapa yang pernah nonton pantomim ?
b. Siapa yang tahu Charlie Chaplin ?
c. Siapa bisa menirukan seperti orang naik sepeda ?
d. Siapa yang tahu gerakan ini ? (Sahabat guru memegang perut dengan ekspresi sedih karena 'Lapar')

Sahabat guru bisa menjelaskan bahwa gerak naik sepeda tetapi tidak ada sepedanya adalah sebuah seni pantomim.

2. Kegiatan Inti

Sahabat guru kegiatan inti peserta didik bermain pantomim sederhana, berikut instruksinya:

Gambar 1.10 Main jungkat-jungkit

a. Main Jungkat-Jungkit:

Sahabat guru meminta peserta didik untuk mencari pasangannya (duet ; si A & si B) dan masing-masing saling berhadapan dan berjarak (tidak terlalu jauh) lalu masing-masing tangannya menggenggam rapat ke depan. Si A berjongkok dan si B berdiri, sahabat guru bisa meminta bergerak bersama-sama, apabila si A jongkok bergerak berdiri begitu juga dengan si B dari berdiri bergerak jongkok, ulangi beberapa kali dan sahabat guru serta peserta didik bisa merasakan sedang bermain jungkat-jungkit.

Gambar 1.11 Tarik Tambang

b. Main Tarik Tambang:

Masih dalam pasangannya, kini si A dan si B berhadap-hadapan namun badan sedikit serong ke samping, kedua tangan si A menjulur ke depan sedangkan tangan si B menjulur kebelakang. Sahabat guru memberi aba-aba untuk bergerak bersama dengan berganti posisi, si A tangannya menjulur ke depan lalu bergerak menarik kebelakang, demikian juga si B tangannya dari belakang bergerak menjulur ke depan. Gerakan harus bersama-sama sehingga sahabat guru dan peserta didik bisa merasakan sedang bermain tarik tambang.

c. Main Trampolin:

Tetap pada pasangannya, pada permainan trampolin ini dimulai dengan si A melompat dan berhenti tepat di depan si B diikuti secara langsung si B melompat hingga berulang-ulang. Sahabat guru dan peserta didik bisa merasakan lompat di trampolin.

Kini peserta didik dan sahabat guru bisa mencoba berbagai permainan dengan menggunakan gerak pantomim, seperti:

1. Main ping-pong
2. Main bola bekel
3. Main badminton
4. Main layang-layang
5. Main lompat karet
6. Naik sepeda berboncengan
7. Main kaca-kaca dan lain sebagainya.

Gambar 1.12 Main trampolin

Sahabat guru perhatikan gerak yang dihasilkan oleh peserta didik sudah penuh dengan penjiwaan? Apabila belum diusahakan peserta didik benar-benar menghayati setiap gerakan dalam permainan.

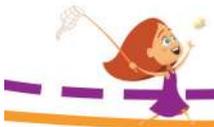
Lalu sahabat guru meminta pasangan duet untuk membuat cerita pendek dengan gerak pantomim (tema bebas). Lalu atur urutan penampilan tiap grup dan beri waktu 5 menit untuk membuat cerita pendek dengan gerakan pantomim.

Tampilkan masing-masing grup, beri apresiasi dan penilaian di lembar asesmen Sahabat guru dapat mengukur kemampuan peserta didik untuk membuat cerita pendek. Sahabat guru bisa memberi penjelasan secara singkat cara 'Membuat Cerita' yang ada pada Unit 4 kegiatan 3.

C. Kegiatan Penutup

Refleksi

Sahabat guru bisa menjelaskan kembali pentingnya melatih imajinasi melalui permainan gerak pantomim, sebab dibutuhkan fokus dan konsentrasi serta penjiwaan agar mempunyai kemampuan memerankan tokoh ataupun membuat cerita dengan baik.

Gerak adalah karunia Tuhan yang diberikan pada semua mahluknya. Setiap orang dapat meningkatkan kemampuan geraknya untuk hal-hal yang bermanfaat dan positif bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Gerak fisik mempunyai peran yang sama dalam meraih kecerdasan dan prestasi, seperti olahragawan, seniman dan lain sebagainya. Meningkatkan kemampuan gerak adalah wujud kita mensyukuri karunia Tuhan yang diberikan kepada kita.

D. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apabila peserta didik masih kesulitan dalam pembelajaran bermain pantomim bisa menggunakan alternatif pembelajaran ini. Sahabat guru menyiapkan beberapa kebutuhan seperti:

1. Nama-nama benda atau mahluk hidup
2. Ruang latihan yang cukup
3. Musik apabila tersedia

Sahabat guru meminta beberapa peserta didik untuk membuka kegiatan dengan berdo'a bersama. Setelah itu sahabat guru menjelaskan alternatif kegiatan yaitu “Menjadi sesuatu dalam waktu 10 detik”.

Sahabat guru bisa membagi menjadi 2 atau 3 kelompok yang tiap kelompok berjumlah 6 orang. Kemudian menjelaskan tata cara permainannya, yaitu membuat sebuah bentuk benda atau mahluk hidup dengan tubuh peserta didik secara berkelompok. Seperti: mobil, pesawat, gedung, jembatan, bunga.

Sahabat guru melihat kemampuan peserta didik dalam menentukan tubuhnya untuk menjadi bagian dari benda atau mahluk hidup yang telah disepakati oleh kelompoknya. Kelompok A ingin membuat bentuk mobil, peserta didik harus berbagi peran untuk menjadi ban, setir, pintu, dan lain-lain.

Sahabat guru meminta untuk duduk melingkar kembali lalu bersama-sama menutup latihan dengan do’a dan ucapan: Terima kasih untuk semua.

Kegiatan Inti

Sahabat guru menjelaskan aturan permainan pada tiap kelompok untuk menentukan bentuk yang akan dibacakan. Sahabat guru memberi ‘aba-aba’ agar berpikir secara cepat dalam hitungan 10 detik sudah harus menjadi bentuk yang diinstruksikan.

Contoh

Sahabat Guru : “Dalam sepuluh detik kita membuat ...... “ (diberi jeda)
Masing-masing kelompok akan bersiap-siap sambil menunggu instruksi.
Sahabat guru selanjutnya baru menyebut nama benda atau bentuk.
Sahabat guru : “ Gajah. “
Lalu sahabat guru menghitung mundur sebagai tanda persiapan peserta didik
Sahabat Guru : “10, 9, 8,7.......”

Lalu Peserta didik bersama-sama membentuk benda atau mahluk hidup sesuai yang diinstruksikan.

Sahabat guru bisa melihat bentuk dari kerja sama kelompok dalam membuat bentuk melalui tubuh peserta didik secara utuh. Misalnya ‘Gajah’ ada satu peserta didik yang menjadi belalainya, ada dua peserta didik yang menjadi telinga, 2 peserta didik menjadi kaki, dan lain sebagainya sesuai kreatifitas peserta didik.

Lalu sahabat guru bisa mengulang dengan berbagai macam bentuk yang lain lalu menjelaskan sedang menjadi apa.

Lembar Kerja Peserta Didik

Tanggal : ______________________________

Nama : ______________________________

GERAK DASAR

Tulislah bentuk gerakan imajinasi yang akan kalian mainkan :

1. ____

2. ____

Catatan Guru

Sahabat guru dapat melihat kesesuaian peserta didik dari tulisan dan praktek gerak tubuhnya. Kemahiran membuat bentuk baru sangat dibutuhkan karena yang berbeda membuat peserta didik kreatif dan mandiri.

Asesmen

Pada kegiatan ini apakah peserta didik memahami dan mampu meniru karakter, situasi, cerita dengan gerak tubuh serta ekspresi nya?

Nama Peserta didik	Catatan
Peserta didik 1	Terlihat aktif, fokus dan sungguh-sungguh saat menampilkan imajinasinya serta patuh terhadap instruksi. Mempunyai bakat menjadi seniman pantomim
Peserta didik 4	Masih sulit menggerakkan fungsi gerak tubuh dan ekspresinya
Peserta didik 9	Terlihat tidak serius dan kesulitan menggerakkan tubuhnya dalam merespon situasi selama melakukan peran

Pengayaan

Mengenal Tokoh Pantomim

Gambar 1.13 Jemek Supardi
sumber: Liputan6.com/Anugerah Ayu

Bapak Pantomim Indonesia

Jemek Supardi adalah Bapak Pantomim Indonesia yang berasal dari kota DI.Yogyakarta, lahir pada tanggal 14 Maret 1953 di Pakem, Yogyakarta. Nama aslinya Supardi. "Jemek" yang berarti basah atau kotor itu diberikan teman-temannya karena dia senang berguling di lumpur. Sudah banyak karya pantomimnya dimulai sejak tahun 1981 seperti ; Arwah Pak Wangso, Jakarta-Jakarta, Tukang Cukur, Perahu Nuh dan sebagainya. Beliau lebih senang memilih tempat menampilkan karyanya tidak dipanggung namun ditempat-tempat yang tidak biasa, seperti di Rumah Sakit Jiwa, di Stasiun, di Jalanan dan pernah juga di kuburan. Beliau masih aktif hingga kini.

Bahan Bacaan Peserta Didik*

Tahukah kalian Charlie Chaplin atau Mr.Bean itu adalah aktor pantomim ? dan film kartun Tom and Jerry yang kalian gemari juga mempunyai unsur pantomim?.

Gambar 1.14 Charlie Chaplin
sumber: instagram.com/charliechaplinofficial

Gambar 1.15 Mr.Bean
sumber: instagram.com/mr_atkinson55

Pantomim adalah seni bercerita dengan menggunakan gerak tubuh dan mimik wajah tanpa dialog (kata-kata).

Adik-adik semua pasti bisa berpantomim, karena tanpa disadari adik-adik pernah melakukan gerak pantomim di kegiatan sehari-hari, contohnya ketika teman kalian berisik ketika jam pelajaran dan kalian ingin memintanya untuk diam, kalian hanya cukup menempelkan jari telunjuk di depan mulut kalian tanpa berkata-kata, dan teman kalian mengerti serta langsung diam, itu sudah termasuk dalam seni pantomim.

Atau suatu saat kalian ditanya oleh guru tanpa disadari kalian menggaruk kepala menandakan bahwa kalian bingung atau tidak bisa menjawab pertanyaan guru tanpa berkata-kata, dan guru mengerti kalau kalian bingung. Itu sudah masuk dalam kategori gerak pantomim.

Kalian mau tahu siapa saja tokoh dan pemain pantomim ? Di dunia ada seniman pantomim yang sangat terkenal seperti Charlie Chaplin, Marcel Marceau, Mr.Bean, Milan Sladek, Carloz Martinez, dan lain sebagainya. Kalau di Indonesia juga ada seniman pantomim yang terkenal seperti Alm.Didi Petet, Sena Utoyo, Jemek Supardi, Septian Dwi Cahyo, Epy Kusnandar dan masih banyak lagi.

Pantomim dibutuhkan dalam seni teater sebagai dasar olah tubuh aktor dan pendalaman ekspresinya. Jadi ketika kalian berlatih pantomim pasti kalian akan mampu menjadi aktor yang baik. Kalau kalian ingin melatih gerak-gerak

pantomim coba gunakan cermin dalam menilai apakah gerakannya sudah benar atau belum, misalkan naik sepeda tetapi tidak ada sepedanya, apakah gerak tubuh kalian sudah seperti orang yang naik sepeda, perhatikan di cerminnya.

Melatih secara rutin kegiatan-kegiatan pantomim di depan cermin akan membuat kalian lebih cepat dan paham bermain pantomim. Sekarang banyak sekali video di youtube yang menampilkan pertunjukan-pertunjukan pantomim yang ceria, silahkan tonton dan coba tirukan gerakannya di depan cermin. Semoga kalian bisa bermain pantomim secara benar dan baik.

Salam pantomim.

*dapat dibacakan oleh guru atau orang tua

Mengenal Tokoh Pantomin

Gambar 1.16 Septian Dwi Cahyo
sumber: Dokumen Pribadi : Slamet

Septian Dwi Cahyo adalah tokoh yang mempopulerkan seni pantomim di Indonesia dan seorang aktor film serta sutradara sinetron. Septian yang lahir di Jakarta, 4 September 1968 ini banyak menggagas ide-ide program, salah satunya Lomba Pantomim tingkat nasional tahun 1986 hingga ajang Festival Lomba Seni Peserta didik Nasional (FLS2N) di tahun 2013 hingga kini. Tidak hanya pertunjukan namun juga program televisi SPONTAN yang sukses menjadi program tervaforit Panasonic Award. Kepedulian terhadap dunia Pendidikan dan pentingnya penguatan imajinasi peserta didik sebagai pola pikir kreatif dihadirkan melalui penciptaan *Fun to Mime* ; pantomim yang dikolaborasi dengan semua unsur seni dan teknologi. Kolaborasi seni pantomim dalam dunia pendidikan mampu membawa peserta didik menduduki peringkat 5 dunia dalam lomba kreatifitas “*Odyssey Of The Mind*” di Amerika Serikat.

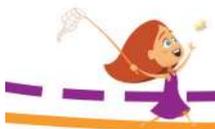
Bahan Bacaan Guru

Sahabat guru, untuk mengenalkan seni pantomim dalam dunia pendidikan harus dipisah dengan seni pantomim klasik, karena dalam dunia pendidikan seni pantomim dapat dilatih dengan berbagai macam bentuk pembelajaran guna meningkatkan kecerdasan dan motorik anak sebagai penguatan karakter.

Unsur-unsur yang ada dalam seni pantomim seperti peniruan (mimesis), gerak imajiner (imajinasi) adalah unsur yang dapat meningkatkan kecerdasan peserta didik.

Meniru adalah hal wajar bagi manusia semenjak anak-anak. Manusia adalah mahluk paling *imitative* di dunia, dan pertama kali mereka belajar adalah melalui peniruan ini. Perbedaannya dengan binatang adalah manusia meniru karena bakat, dan bakat inilah yang dapat memberikan kenikmatan yang luar biasa. Bakat meniru manusia menyebabkan mereka dapat mendidik anak-anaknya, keterampilan hidup yang paling mendasar, yaitu berbicara. Kemudian mereka melatih anak-anak berjalan, menikmati kesenangan, dan mempertahankan kebahagiaan.

Pendeknya saling tiru, saling ambil, saling mempengaruhi, itu biasa dalam kehidupan kesenian, yang dianggap bukan saling merugikan melainkan saling memperkaya. Karena meniru, berusaha sama, toh tidak akan bisa persis sama.

Jadi, yang sama tetap ada bedanya, dan yang beda tetap ada samanya. Sama dan beda tidak pernah dianggap sebagai tujuan hakiki. Baik, menyenangkan, mungkin yang dianggap lebih penting untuk jadi tujuan, karena itulah yang bermanfaat (Putu Wijaya).

Asesmen : Individu

No.	Indikator	Skor	Penilaian
1.	Memahami dasar seni teater (Mampu menceritakan kembali secara singkat)	**1-4**	**Skor 4 :** jika dilakukan dengan sangat baik **Skor 3 :** jika dilakukan dengan baik **Skor 2 :** Jika dilakukan cukup baik **Skor 1 :** jika dilakukan kurang baik
2.	Memeragakan teknik dasar gerak (Luwes)	**1-4**	
3.	Memeragakan teknik olah rasa dalam pantomim (Menampilkan benda imajiner dan mengekspresikan jenis emosi pada mimik wajah)	**1-4**	
Rata-rata skor			

Keterangan : Jika hasil rata-rata nilai 3-4 maka tujuan pembelajaran keterampilan telah tercapai

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SD Kelas II
Penulis: Septian Dwi Cahyo dan Susanto
ISBN: 978-602-244-661-3 (jil.2)

UNIT 2 BERMAIN SUARA

Alokasi Waktu
Total perunit 10 jam pelajaran (JP)
5 pertemuan (selanjutnya disebut "kegiatan")
1 kegiatan = **2 JP (2 x 35 menit)**

TUJUAN PEMBELAJARAN:

1. Mengalami dan memahami karakter suara dan tubuh dalam bermain teater (dasar-dasar akting)
2. Peserta Didik mampu menggunakan dan memahami fungsi suara dan tubuhnya secara wajar untuk berakting
3. Menciptakan; Peserta Didik membuat dan merangkai kalimat dialog berdasarkan kegiatan sehari-harinya.
4. Merefleksikan: Peserta Didik mampu memahami dan menyampaikan pesan dengan verbal (suara).
5. Bekerja dan Berpikir artistik: Peserta Didik mampu merespon dan mengeksplorasi penggunaan tata artistik panggung dengan suara dan tubuhnya untuk menunjang peran dan jalan cerita.
6. Berdampak: Pada akhir pembelajaran, peserta Didik mencerminkan sikap bergotong royong, mandiri dan berpikir kreatif

Deskripsi Unit

Pada unit ini, peserta didik mulai dikenalkan dasar-dasar akting (olah vokal) yang mereka perlukan untuk bisa melakukan pertunjukan teater dengan baik. Artikulasi intonasi dan power yang dihasilkan dari mengolah vokal peserta didik akan dengan mudah melakukan ekplorasi suara untuk memperkuat ekspresi di dalam permainan teater. Menggunakan lagu-lagu anak-anak, puisi dan bercerita sebagai media olah vokal akan membuat proses ekplorasi suara lebih mudah dan menggembirakan bagi peserta didik. Pada kegiatan asesmen peserta didik akan meragakan atau memainkan karakter dengan dialog atau percakapan. Penilaian menggunakan rubrik penilaian guna mengevaluasi pencapaian peserta didik mendemonstrasikan dialog/percakapannya dengan Profil Pelajar Pancasila.

Terdapat lima kegiatan pada unit ini, yaitu:

Kegiatan 1: Suara Tiruan, yaitu peserta didik diajak menirukan suara dan bunyi yang sering dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan 2: Kata Bersambung, yaitu peserta didik akan diajak bermain kata sambung dengan menggunakan kata-kata yang sudah sering digunakan dalam keseharianya. Kegiatan ini juga akan melatih kemampuan peserta didik mengapresiasi kata-kata yang sering digunakan sehari-hari.

Kegiatan 3: Berdialog, yaitu kegiatan yang berfokus pada vokal berdialog atau bercakap-cakap, berbicara dan berdialog atau monolog. Peserta didik diajak bersuara atau mengeluarkan suara dan menghidupkan benda mati dengan dialog.

Kegiatan 4: Deklamasi, yaitu kegiatan yang berfokus pada penyajian sajak yang disertai lagu dan gaya vokal dan gerakan tubuh.

Kegiatan 5: Memainkan Karakter, yaitu peserta didik diajak memainkan atau menirukan gaya dari orang-orang yang ada dalam lingkungan keluarga dan lingkungan rumahnya.

KEGIATAN 1

Suara Tiruan

Alokasi waktu 2x35 menit

Deskripsi Singkat

Suara tiruan adalah permainan menirukan suara oleh peserta didik dari sebuah benda/binatang yang sering dilihat atau dijumpainya dalam lingkunganya. Kegiatan olah vokal ini peserta didik akan diajak menirukan suara dan bunyi dalam kehidupan sehari-hari dengan mulut dan pita suara dengan bergembira dan menyenangkan. Permainan suara tiruan dan bunyi bertujuan untuk melatih fleksibilitas vokal dalam kemampuan menciptakan peran dalam bermain teater. Metode ini sering di sebut dengan vokal imitasi. Permainan ini juga sebagai cara latihan untuk membangun semangat para peserta didik berlatih vokal sebagai dasar-dasar bermain teater.

A. Persiapan Mengajar

1. Ruang kelas/aula/lapangan, yang dirasa cukup untuk melakukan permaian.
2. Kartu kata kunci (cue card) yang berisi kata-kata atau gambar binatang/ benda yang berjumlah sejumlah peserta didik di dalam kelas.
3. Pakaian olah raga/pakaian yang nyaman. Contoh kartu kunci:

Burung Kutilang	Ayam Jantan	Kucing	Harimau

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembukaan

a. Sebelum memulai kegiatan inti, sahabat guru bisa mencairkan suasana kelas sekaligus untuk melakukan pemanasan dengan mengajak bernyanyi lagu-lagu nasional/lagu daerah masing-masing.

b. Sahabat guru menjelaskan tentang permaian tiruan suara yang akan dimainkan.

c. Sahabat guru memberikan contoh dan menginstruksikan peserta didik untuk menirukan suara dari gambar atau tulisan kartu kata kunci yang diambil sahabat guru.

Contoh

Gambar 2.1 Seekor burung

Sahabat guru mengambil satu kartu kata kunci dan menginstruksikan semua peserta didik untuk menirukan suara dari gambar kartu kata kunci.

Burung Kutilang

Peserta didik: Cuiitttt cuuuiitttt cuuiittt

2. Kegiatan Inti

Sahabat guru membagi peserta didik dalam kelompok yang masing-masing berjumlah 4 orang.

a. Sebelum memulai kegiatan inti, sahabat guru bisa mencairkan suasana kelas sekaligus untuk melakukan pemanasan dengan mengajak bernyanyi lagu-lagu nasional/lagu daerah masing-masing.

b. Sahabat guru menjelaskan tentang permaian tiruan suara yang akan dimainkan.

c. Sahabat guru memberikan contoh dan menginstruksikan peserta didik untuk menirukan suara dari gambar atau tulisan kartu kata kunci yang diambil sahabat guru.

d. Setelah semua kelompok selesai mempraktekkan suara tiruan, untuk mengakhiri kegiatan sahabat guru bisa meminta peserta didik bersama-sama untuk menirukan suara dari kartu kata kunci yang diambil/dipilih oleh sahabat guru.

Catatan untuk guru:

1. Sahabat guru memegang kendali kegiatan.
2. Sahabat guru bebas mengatur durasi serta jumlah situasi gerakan pada tiap putaran.
3. Berikan instruksi bantuan kepada peserta didik lain jika ada yang mengalami kesulitan.

3. Kegiatan Penutup

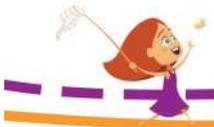
Setelah semua kegiatan selesai, tanyakan perasaan peserta didik setelah melakukan kegiatan tersebut. kemudian, berikan pertanyaan refleksi.

Contoh pertanyaan refleksi pada kegiatan ini:

1. Apakah kalian bisa menirukan suara ?
2. Benda atau binatang apa yang paling senang kamu tirukan suaranya?
3. Benda atau mahluk apa yang menurutmu paling sulit ditirukan?

Setelah selasai memberikan pertanyaan relfeksi sahabat guru mengajak mereka berdoa dan membuat yel-yel bersama.

Contoh yel-yel:

Sahabat guru meneriakkan	Dijawab oleh peserta didik
Anak Indonesia	Sehat
Anak Indonesia	Cerdas
Anak Indonesia	Berprestasi

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Mesin Bersuara

Deskripsi Singkat

Kegiatan olah vokal yang pertama ini peserta didik akan diajak menirukan suara mesin di lingkungan peserta didik dengan mulut dan pita suara. Sebagai latihan tahapan olah vokal dasar dalam bentuk permainan yang bertujuan vokal fleksibel. Pembelajaran yang paling sederhana ini sering disebut vokal imitatif atau tiruan.

1. Sahabat guru membagi peserta didik dalam kelompok yang masing-masing berjumlah 4 orang.
2. Setiap anggota kelompok masing-masing mengambil satu kartu kunci (jadi satu kelompok memiliki 4 kartu kunci/4 suara yang akan ditirukan).
3. Sahabat guru memberikan intruksi kepada peserta didik untuk menggunakan suara dengan keras/maksimal pada saat menirukan suara dalam kartu kata kunci.
4. Setelah semua kelompok mendapatkan kartu kata kunci, kemudian satu kelompok diminta mempraktekkan suara yang ada dalam kartu kata kunci secara bergantian, dan dilanjutkan sampai semua kelompok sudah mempraktekkan semuanya.
5. Setelah semua kelompok selesai mempraktekkan suara tiruan, untuk mengakhiri kegiatan sahabat guru bisa meminta peserta didik bersama-sama untuk menirukan suara dari kartu kata kunci yang diambil/dipilih oleh sahabat guru.

Catatan untuk guru:

1. Sahabat guru memegang kendali kegiatan.
2. Sahabat guru bebas mengatur durasi serta jumlah situasi gerakan pada tiap putaran.
3. Berikan instruksi bantuan kepada peserta didik lain jika ada yang mengalami kesulitan.

Lembar Kerja Peserta Didik

Tanggal : ____________________________________

Nama : ____________________________________

MENIRUKAN SUARA

Bagaimanakah suara mahluk dan benda dibawah ini;

No	Nama makhluk atau benda	Gambar	Tirukan/ tuliskan Suaranya	Karakter benda/ makhluk
1.	Tikus		Ciiittt ciiitttt	Suka mencuri makanan
2.	Singa		hauummm	Menakutkan, pemakan daging
3.				
4.				Melata dan bergandengan
5.				Beroda dan bermesin
6.				Terbang, bermesin dan bersayap

KEGIATAN 2

Kata Bersambung

Alokasi waktu 2x35 menit

Deskripsi Singkat

Kata bersambung adalah permaian kata yang saling berkaitan dan dapat membentuk sebuah kalimat. Pada kegiatan olah vokal kedua ini peserta didik akan diajak bermain kata sambung dengan menggunakan kata-kata yang sudah sering digunakan dalam keseharianya. Kegiatan ini juga akan melatih kemampuan peserta didik mengapresiasi kata-kata yang sering digunakan sehari-hari. Dengan bermain kata tentunya akan membuat peserta didik menjadi lebih bergembira dan mudah untuk melakuka eksplorasi vokal/suaranya.

A. Persiapan Mengajar

1. Ruang kelas/aula/lapangan, yang dirasa cukup untuk melakukan permaian.
2. Pakaian olah raga/pakaian yang nyaman.
3. Sediakan beberapa kartu kata kunci (minimal sejumlah kelompok) yang masing-masing berisikan kata-kata yang akan digunakan dalam permainan kata sambung.

Bapak	Ibu	Sekolah	Minggu

1. Kegiatan Pembukaan

a. Sebelum memulai kegiatan inti, sahabat guru bisa mencairkan suasana kelas sekaligus untuk melakukan pemanasan dengan mengajak bernyanyi lagu-lagu nasional/lagu daerah masing-masing.

b. Sahabat guru menjelaskan dan memberikan contoh tentang permainan kata bersambung yang akan dimainkan dengan mengajak tiga orang peserta didik.

Contoh permainan:

Sahabat Guru	Peserta didik 1	Peserta didik 2	Peserta didik 3
Mengambil kartu kata kunci, dan membacanya	Melanjutkan kata	Melanjutkan kata	Melanjutkan kata
Bapak	Bapak sedang	Bapak sedang mencuci	Bapak sedang mencuci sepeda

Sahabat guru memastikan peserta didik mengerti dan memahami permainan.

2. Kegiatan Inti

a. Sahabat guru membagi peserta didik dalam kelompok yang masing-masing berjumlah 4 sampai 6 orang disesuaikan jumlah peserta didik dalam kelasnya.

b. Satu kelompok maju kedepan dan salah seorang anggota kelompok mengambil satu kartu kata kunci, kemudian mempraktekkan permainan bermain kata sambung, dan kelompok yang lain menyaksikan sebagai pemberi dukungan terhadap para pemain.

c. Setelah satu kelompok pertama selesai dilanjutkan dengan kelompok yang lain sampai semua kelompok sudah mempraktekkan permainan bermain kata sambung.

d. Diakhir kegiatan ini sahabat guru mengajak semua peserta didik untuk bermain bersama-sama memainkan kata bersambung.

Catatan untuk guru:

1. Guru memegang kendali kegiatan dan mengatur kecepatan permainan.
2. Guru bebas mengatur durasi serta jumlah situasi gerakan pada tiap putaran.
3. Berikan instruksi bantuan kepada peserta didik lain jika ada yang mengalami kesulitan.

B. Kegiatan Penutup

Setelah semua kegiatan selesai, tanyakan perasaan peserta didik setelah melakukan kegiatan tersebut. kemudian, berikan pertanyaan refleksi.

Contoh pertanyaan refleksi pada kegiatan ini:

1. Apakah kalian bisa menyambung kata dengan mudah?
2. Kata- kata apa yang menurutmu paling sulit disambungkan?
3. Apa kesulitanmu membuat sambungan kata berikutnya?

Setelah selesai memberikan pertanyaan relfeksi sahabat guru mengajak mereka berdoa dan membuat yel-yel bersama.

Contoh yel-yel:

Sahabat guru meneriakkan	Dijawab oleh peserta didik
Anak Indonesia	Sehat
Anak Indonesia	Cerdas
Anak Indonesia	Berprestasi

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kata Berekspresi

Deskripsi Singkat

Peserta didik dalam permainan ini akan melakukan 2 situasi, yaitu:

1. Mengucapkan panjang-pendek kata di muka depan peserta didik lain bersama sahabat guru (dalam lingkaran)
2. Lalu peserta didik lain bersama-sama menirukan kata yang diucapkan dengan panjang pendek.

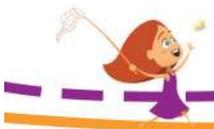
Permainan ini dilakukan sebagai latihan ekspresi kata. Permainan ini menunjukan bahwa kata memiliki emosi, yang dibutuhkan dalam berperan.

1. Kegiatan Inti

Permainan dimulai dengan sahabat guru menuliskan kata di papan tulis.

Contoh

"SAWAH"
Kemudian sahabat guru memberikan contoh dengan mengucapkan dengan berbagai variasi, seperti; "SAAAAAAWAH, SAWAAAAH, SAAAWAAAH, SAWAH,..." kemudian sahabat guru menginstruksikan peserta didik untuk mengikutinya. Intruksi ucapan disesuaikan dengan kata yang dipilih oleh sahabat guru.

Jika waktu tersisa, sahabat guru bisa membagi seluruh peserta didik ke dalam 4 kelompok jika jumlah peserta didik dalam kelas 28 peserta didik maka dalam 1 kelompok 7 peserta didik.

Lembar Kerja Peserta Didik

Tanggal : ____

Nama/Kelompok : ____________________________________

KATA BERSAMBUNG

Lengkapilah kata-kata dalam kolom di bawah ini agar menjadi kalimat!

No	Kata Pertama	Kata ke 2	Kata ke 3	Kata ke 4	Kalimat (dibaca)
1.	Bapak	pergi	ke	kantor	Bapak pergi ke kantor
2.	Sekolahku	...	...	....	Sekolahku di dekat sungai
3.	Kucing	...	...	....	Kucing itu makan ikan
4.	Sepatu	...	...	...	...
5.	Mobil	...	...	...	....
6.	Burung	...	...	...	....
7.	Gunung	...	...	...	....

Catatan Guru:

....

....

KEGIATAN 3

Berdialog

Alokasi waktu 2x35 menit

Deskripsi Singkat

Dialog adalah percakapan (dalam sandiwara, cerita, dan sebagainya). Kegiatan dialog ini berfokus pada vokal bicara. Peserta didik diharapkan mengeluarkan suara dan menghidupkan benda mati. Permainan ini adalah bentuk latihan vokal dalam penguasaan kosa kata dan imajinasi. Sebagai dasar bermain teater latihan dialog ini mengasah kecerdasan komunikasi dasar.

A. Persiapan Mengajar

1. Ruang kelas/aula/lapangan, yang dirasa cukup untuk melakukan permaian.
2. Siapkan meja kelas sebagai arena bermain.
3. Siapkan benda-benda yang bisa dipegang dan diperagakan.

Contoh

Gambar 2.2 Pensil

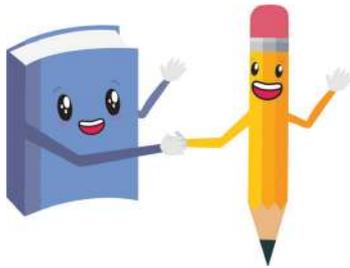
Pensil, buku, penghapus, botol minum, sepatu, topi dan lain-lain.

B. Kegiatan Pengajaran

1. Kegiatan Pembukaan

a. Sebagai pemanasan, ajaklah peserta didik menyanyikan lagu nasional atau daerah yang dikenali peserta didik.

b. Sebagai contoh Sahabat guru mengambil PENSIL (benda yang mudah pegang) dari tas.

Contoh

Gambar 2.3 Pensil & buku

PENSIL **:** MEMPERKENALKAN PADA Peserta didik

"Namaku pensil, aku kelas 2 SD.... Bolehkah aku berkenalan dengan teman-teman?"

Peserta didik lain : "Boleh, namaku buku"

2. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini sahabat guru melakukan langkah berikut:

1. Sahabat guru menginstruksikan peserta didik untuk mengambil benda yang ia bawa dari dalam tas. Masing-masing peserta didik 1 benda (yang mudah pegang).
2. Sahabat guru menginstruksikan peserta didik untuk berpasangan.
3. Sahabat guru menginstruksikan peserta didik secara berpasangan untuk saling berkenalan dengan menghidupkan benda-benda seperti memegang boneka tangan yang bisa berbicara dengan pasangannya.
4. Jika waktu masih tersisa sahabat guru bisa mengembangkannya dengan berdialog bertiga, berempat dan seterusnya.

Contoh

Gambar 2.4 Peserta didik memegang pensil

Gambar 2.5 Peserta didik berkenalan

C. Kegiatan Penutup

Setelah semua kegiatan selesai, minta peserta didik untuk duduk bersama dalam satu lingkaran dan merefleksikan kegiatan yang dipelajari hari itu. Refleksi ini bertujuan untuk membantu murid mengidentifikasi kemampuan dialog yang bersumber pada kosa kata yang perlu ditingkatkan di kelas teater. Kemudian, berikan pertanyaan refleksi pada kegiatan ini.

Contoh pertanyaan refleksi:

1. Apakah kamu bisa memeragakan dialog?
2. Dialog apa yang menurutmu paling sulit?

Setelah selesai memberikan pertanyaan refleksi sahabat guru mengajak mereka berdoa dan membuat yel-yel bersama.

Contoh yel-yel:

Sahabat guru meneriakkan	Dijawab oleh peserta didik
Anak Indonesia	Sehat
Anak Indonesia	Cerdas
Anak Indonesia	Berprestasi

D. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Dialog Benda

Deskripsi Singkat

Dialog benda ini adalah permainan untuk melatih kemampuan percakapan dan imajinasi sambil memainkan properti. Kegiatan ini berfokus pada vokal dan mengekspresikan benda yang dijadikan alat. Peserta didik diharapkan mengeluarkan suara dan memperagakan gerak yang disepakati.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini sahabat guru melakukan langkah berikut:

1. Sahabat guru menginstruksikan peserta didik untuk mengambil benda yang ada didekatnya dengan masing-masing satu benda.
2. Sahabat guru menginstruksikan peserta didik untuk berdialog dengan benda tersebut.
3. Jika waktu masih tersisa sahabat guru bisa mengembangkannya dengan berdialog dengan dua, tiga dan seterusnya.

Lembar Kerja Peserta Didik

Tanggal : ______________________________

Nama : ______________________________

BERDIALOG

Bagaimanakah susunan kata menjadi kalimat dibawah ini;

	Benda Peserta didik 1 (...)	Benda peserta didik 2 (.....................................)
	Pensil	**Buku**
Dialog Perkenalan	Halo... nama saya pensil....	Halo pensil... namaku buku....
Dialog Pertemuan		Baik sekali kabarku, berkat doamu pensil...
Dialog Perpisahan		Hati-hati di jalan, sampai jumpa lagi

Catatan Guru

KEGIATAN 4

Deklamasi

Alokasi waktu 2x35 menit

Deskripsi Singkat

Deklamasi adalah penyajian sajak yang disertai lagu dan gaya. Melakuka deklamasi puisi harus disertai dengan tanda jeda yang tepat. Deklamasi berfungsi melatih dinamika dialog dalam bermain teater.

Kegiatan deklamasi ini berfokus pada penyajian sajak yang disertai lagu, gaya vokal dan gerakan tubuh. Peserta didik diharapkan mengeluarkan suara dan memperagakan geraknya dengan indah.

A. Persiapan Mengajar

1. Siapkan pakaian olah raga atau pakaian yang nyaman untuk bergerak.
2. Ruang kelas/aula/lapangan, yang dirasa cukup untuk melakukan permaian.
3. Siapkan puisi nasional.

Contoh Puisi

HATTA

Karya Abdurahman Faiz

Engkau adalah kenangan
yang tumbuh dalam kepala dan jiwaku
Suatu malam kau datang dalam mimpiku
katamu:
Jangan lelah menebar kebajikan
Jadikan kesederhaan
Sebagai teman paling setia
Aku anak kecil
Berjanji menepati
Jadi akan kusurati lagi
Presiden kita
Hari ini

(17 Agustus 2003)

B. Kegiatan Pengajaran

1. Kegiatan Pembukaan

Kegiatan ini akan melatih kemampuan peserta didik mengapresiasi puisi sastrawan nasional dan menyajikannya dengan memberikan lagu dan gaya. Sahabat guru memberikan contoh deklamasikan puisi nasional secara deklamatis.

Contoh

Gambar 2.6 Berpuisi

Sahabat Guru : “Hatta, ...Engkau adalah kenangan”

Lalu sahabat guru : Sahabat guru berdiri di muka kelas sambil membaca dengan salah satu tangan dijulurkan kedepan.

2. Kegiatan Inti

Sahabat guru menginstruksikan seluruh peserta didik membaca puisi yang sudah dipilihkan sahabat guru hingga mampu membaca puisi dengan baik.

a. Sahabat guru menginstruksikan seluruh peserta didik untuk membaca puisi yang sudah dipilihkan sahabat guru.

b. Sahabat guru menginstruksikan seluruh peserta didik untuk membaca puisi sambil membuat gerakan dari kata perbait di dalam puisi yang sudah dipilih.

c. Jika waktu masih tersisa, persilahkan peserta didik untuk menampilkan hasil dari pembacaan dan gaya yang sudah ditemukan.

3. Kegiatan Penutup

Sahabat guru mengumpulkan dalam lingkaran untuk kemudian bersama-sama, masing-masing menyanyikan lagu pilihan sahabat guru sebagai pencairan suasana atau perayaan kelas.

Kemudian Sahabat guru mengajak mereka berdo'a dan membuat yel-yel bersama.

Contoh yel-yel:

Sahabat guru meneriakkan	Dijawab oleh peserta didik
Anak Indonesia	Sehat
Anak Indonesia	Cerdas
Anak Indonesia	Berprestasi

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Melagukan Kata

Deskripsi Singkat

Pada permainan kali ini peserta didik akan melakukan 2 situasi, yaitu:

1. Mengucapkan panjang-pendek kata di muka depan peserta didik lain bersama sahabat guru(dalam lingkaran).
2. Peserta didik lain bersama-sama menirukan kata yang diucapkan dengan panjang pendek.

Jelaskan pada peserta didik bahwa kegiatan ini berfokus pada penekanan dan kejelasan suara/vokal. Kemampuan ini sangat dibutuhkan dalam bermain teater.

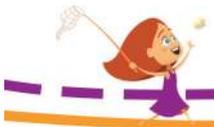
Kegiatan Inti

1. Sahabat guru mencontohkan dengan mengambil kartu kunci lalu mengucapkannya di muka peserta didik.

Contoh

BUNGAAAA

Sahabat Guru ; MENGUCAPKAN

“Bungaaaa”

2. Permainan dimulai dengan sahabat guru mengambil kartu kunci.

3. Sahabat guru menunjuk 4 peserta didik (sebanyak kata yang disiapkan).
4. Sahabat Guru meminta satu peserta didik untuk membaca masing-masing kartu kunci berdasar banyaknya huruf alfabet yang ada baik konsonan atau vokalnya. Kemudian peserta didik lainnya diminta menirukan, lalu mengulang-ngulang kembali hingga hafal tanpa kartu kunci.
5. Jika waktu masih tersisa, sahabat guru bisa membagi ke dalam 4 kelompok jika jumlah peserta didik dalam kelas adalah 28 peserta didik maka 1 kelompok berisi 7 peserta didik setiap kelompok.

Lembar Kerja Peserta Didik

Tanggal : ____

Nama/Kelompok : ____________________________________

DEKLAMASI PUISI

Hatta

Karya Abdurrahman Faiz

Isilah kolom di bawah ini sesuai dengan gerakan anggota tubuhmu saat deklamasi!

	Teks puisi	Gerakan tangan kanan	Gerakan tangan kiri	Gerakan kepala	Gerakan kaki	Gerakan mata
Baris ke 1	HATTA	Memegang buku puisi	Menjulur keatas	Menoleh ke kanan	Tetap diam di tempat	Melihat kearah penonton sesekali melihat buku
Baris ke 2	Engkau adalah kenangan					
Baris ke 3	yang tumbuh dalam kepala dan jiwaku					
Baris Ke 4	Suatu malam kau datang dalam mimpiku,					
Baris Ke 5	katamu: jangan lelah menebar kebajikan					
Baris Ke 6	jadikan kesederhaan sebagai teman paling setia					
Baris Ke 7	Aku anak kecil berjanji menepati					
Baris Ke 8	jadi akan kusurati lagi presiden kita hari ini					

KEGIATAN 5

Memainkan Karakter

Alokasi waktu 2x35 menit

Deskripsi Singkat

Karakter adalah tabiat; sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain; watak. Kegiatan memainkan karakter ini dilakukan oleh peserta didik dengan cara mengamati, melakukan observasi dan menirukan kegiatan dari orang-orang yang ada dalam lingkungan keluarga dan lingkungan rumahnya. Kemudian peserta didik diminta membagikan pengalaman tersebut kepada teman-teman yang lain. Dengan cara menceritakan karakter dan menirukan gaya tokoh dilingkungan sekitarnya.

A. Persiapan Mengajar

Pembelajaran ini memerlukan persiapan. Persiapkan hal-hal berikut agar sahabat guru lebih maksimal dalam megajar. Sebaiknya kegiatan ini dilakukan di aula atau tempat nyaman lainnya. Sediakan peralatan sederhana seperti tongkat, topi, sandal, ember dan beberapa properti sederhana lainnya yang dapat menunjang kegiatan. Kegiatan ini dilakukan secara bergantian. Sebelum kegiatan inti dimulai, sahabat guru dapat melakukan metode bermain (*game*) agar kelas menjadi cair dan tidak kaku. *Game* tersebut boleh apa saja yang berkaitan aktifitas menirukan orang lain. Misal peserta didik dapat diminta untuk menirukan tokoh (orang) yang mereka sukai, tokoh yang mereka idolakan atau tokoh yang berada di dalam film kartun, buku komik dan lain sebagainya. Kemudian mintalah mereka secara peserta didik mencobanya, sahabat guru bisa meminta 1 hingga 2 murid untuk mencontohkannya.

Tujuan permainan ini meliputi:

1. Mengetahui kepekaan merekam peserta didik terhadap lingkungan yang disukainya.
2. Mengetahui seberapa cakap peserta didik merekam dan mengetahui dan menirukan hal.
3. Membangun rasa percaya diri peserta didik.

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka

Sahabat guru, sampaikan tujuan pembelajaran tentang meniru peran, yaitu menirukan gaya dan karakter orang lain. Kemudian, hubungkanlah kegiatan menirukan peran dalam permainan tadi dengan meniru orang-orang terdekat peserta didik.

2. Kegiatan Inti

Sabahat guru dapat melakukan kegiatan inti berikut. Pandulah peserta didik membentuk formasi melingkar:

a. Berilah waktu 5 menit untuk peserta didik berkonsentrasi dengan cara duduk sikap sempurna dan memejamkan mata kemudian ajaklah mereka membayangkan orang terdekat (keluarga/teman) dan cobalah ajak mereka untuk menirukan tokoh tersebut. Sahabat guru bisa memandu mereka.

b. Sahabat guru bisa memberinya contoh bermain peran dengan menirukan gerak dan karakter suara salah satu anggota keluarga, misal; kakek atau nenek.

Gambar 2.7 Kakek dan Nenek

c. Mintalah mereka satu persatu mencoba menirukan orang-orang disekitarnya dan mintalah dia menyebutkan siapa yang ditirunya.

d. Dalam latihan ini masing-masing peserta didik bermain dengan berdiri dan boleh menggunakan properti yang telah disediakan.

3. Kegiatan Penutup

Setelah kegiatan selesai mintalah peserta didik untuk mengingat kembali apakah sudah benar apa yang peserta didik tirukan dan ajak para peserta didik untuk benar-benar mengetahui dan mengenal betul karakter anggota keluarganya. Berilah apresiasi kepada peserta didik bahwa mereka melakukan kegiatan belajar dengan luar biasa.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Nyanyian Gerak

Deskripsi Singkat

Permainan ini berfokus pada vokal dan gerakan tubuh. Peserta didik diharapkan mengeluarkan suara dan memperagakan gerak yang telah disepakati. Permainan ini merupakan paduan dari gerak dan nyanyian. Sebagai unsur penting dalam olah vokal, diantaranya menyanyi (*singing*), menari (*dancing*) dan berperan (*akting*).

1. Kegiatan Inti

Sahabat guru menginstruksikan peserta didik untuk menyanyikan lagu daerah tersebut. Selama 3 menit, bayangkan dan hafalkan baik-baik setiap detil dari lagu tersebut.

Contoh

Lagu daerah Jawa:

Gundul gundul pacul-cul, gembelengan.

Nyunggi nyunggi wakul-kul, gembelengan.

Wakul ngglimpang segane dadi sak latar.

Wakul ngglimpang segane dadi sak latar.

Catatan: Sahabat guru bisa menggunakan lagu-lagu permainan anak di daerah setempat dengan kearifan lokalnya. Sahabat guru bisa menerapkan langkah berikut:

1. Sahabat guru menginstruksikan dalam kelompok bersama-sama membuat gerakan dari setiap arti atau kesan kata yang ada dalam lagu tersebut.

Contoh

Gundul gundul pacul-cul, gembelengan.

Gambar 2.8 Gerakan gundul gundul pacul-cul.

2. Peserta didik boleh menciptakan gerakan dengan memegang kepala sambil mengangguk dengan dua tangan kemudian bertolak pinggang sambil bergoyang pinggul.
3. Sahabat guru menginstruksikan gerakan yang diciptakan dari lirik tersebut dirangkai menjadi sebuah koreografi sederhana.
4. Jika waktu masih tersisa, sahabat guru boleh mempresentasikan atau mementaskan di depan kelompok lain selayaknya sebuah pertunjukan.

2. Kegiatan Penutup

Setelah semua kegiatan selesai, tanyakan perasaan peserta didik setelah melakukan kegiatan tersebut. Kemudian, berikan pertanyaan refleksi.

Contoh pertanyaan refleksi pada kegiatan ini.

1. Apakah kamu bisa memeragakan gerakan dari lagu pernah kamu nyanyikan?
2. Apakah kamu bisa memeragakan gerakan dari lagu pernah dinyanyikan orang lain?
3. Lagu apa yang menurutmu paling sulit digerakkan?

Setelah selasai memberikan pertanyaan relfeksi sahabat guru mengajak mereka berdoa dan membuat yel-yel bersama.

Contoh yel-yel:

Sahabat guru meneriakkan	Dijawab oleh peserta didik
Anak Indonesia	Sehat
Anak Indonesia	Cerdas
Anak Indonesia	Berprestasi

Lembar Kerja Peserta Didik

Tanggal : ____

Nama/Kelompok : ____________________________________

MEMAINKAN KARAKTER

Tuliskan karakter (karakter suara dan ciri fisik) tokoh pada kolom di bawah ini!

No	Nama makhluk atau benda	Gambar	Tuliskan penggambaran suaranya	Tuliskan gambaran fisiknya ketika berjalan
1.	Kakek		Suaranya keras dan serak	Bungkuk
2.	Nenek		Kecil dan lembut terbata-bata	
3.	TNI			
4.	Polisi			
5.	Dokter			
6.	Dst.			

Asesmen

A. Penilaian Keterampilan

Sahabat guru bisa memberikan penilaian keterampilan dengan merekam hasil belajar peserta didik dalam tiga kategori, yaitu sebagai berikut.

1. Mulai berkembang : <60
2. Berkembang : 60–80
3. Melebihi ekspektasi : 81–100

Deskripsi

Mulai Berkembang	:	Peserta didik meniru suara dan bunyi dengan sederhana, peserta didik berekspresi dan emosi dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya, tetapi masih tampak tidak percaya diri.
Berkembang	:	Peserta didik menirukan dialog sederhana, gerak tubuh, suara, dan emosi dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya dengan percaya diri.
Melebihi Ekspektasi	:	Peserta didik menirukan dialog sederhana, gerak tubuh, suara, dan emosi dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya dengan percaya diri dengan menggunakan kostum dan properti yang sesuai.

Berilah nilai yang sesuai dengan perkembangan peserta didik!

No	Nama Peserta didik	Nilai					Penilaian Akhir (jumlah nilai dibagi 5 kegiatan)	Catatan
		Suara Tiruan	Kata Bersambung	Berdialog	Deklamasi	Memainkan Karakter		
1.	Peserta didik 1	55	70	50	95	65	55+70+50+ 95+65=335: 5=67	Peserta didik menirukan dialog sederhana, gerak tubuh, suara, dan emosi dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya dengan percaya diri

2.	Peserta didik 2	95	80	90	80	85	95+80+90+ 80+85=430: 5=86	Peserta didik menirukan dialog sederhana, gerak tubuh, suara, dan emosi dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya dengan percaya diri dengan menggunakan kostum dan properti yang sesuai
3.	Peserta didik 3							
4.	Peserta didik 4							
5.	...							

Pengayaan

Sahabat guru juga dapat menggunakan tayangan teater tradisional sebagai pengayaan unit ini. Sahabat guru bisa membuat jadwal bersama peserta didik untuk menonton pertunjukan teater tradisional di daerahnya masing-masing. Sebagai alternatif, sahabat guru bisa menayangkan drama tradisional menggunakan proyektor. Sahabat guru bisa mencari video teater tradisional di Youtube. Misalnya, Wayang Orang Jawa, Drama Gong Bali, Lenong Betawi, Kondobuleng Sulawesi, Makyong Melayu, Mamanda Kalimantan, Randai Sumatra Barat, Dalupa Aceh dan lain-lain.

Sahabat guru bisa melihat video tersebut dari referensi berikut:

1. “Wayang orang Jawa” https://www.youtube.com/watch?v=A2Owqi54Jak
2. “Darama Gong Bali” https://www.youtube.com/watch?v=bQgQ-5q77_c
3. “Lenong bisa dilihat” https://www.youtube.com/watch?v=tgoXuP0irzU
4. “Kondobuleng Sulawesi” https://www.youtube.com/watch?v=0gXE55L7X2g
5. “Makyong Melayu” https://www.youtube.com/watch?v=G-MbzZKNFg8
6. “Mamanda Kalimantan” https://www.youtube.com/watch?v=vcpJg3f4LvI
7. “Dalupa Aceh” https://www.youtube.com/watch?v=4d5Dx9VJSP4

Refleksi Guru

Peserta didik sudah mengenal olah vokal teater dengan melakukan lima kegiatan pada unit 2 ini, yaitu (1) Suara Tiruan, (2) Kata Bersambung, (3) Berdialog, (4) Deklamasi, dan (5) Memainkan karakter. Apakah peserta didik sudah memahami olah vokal teater?

Berilah tanda (√) untuk mengetahui keterampilan peserta didik.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Bukti
1.	Apakah peserta didik mengetahui berbagai macam olah vokal teater dalam kehidupan sehari-hari?			
2.	Apakah peserta didik bisa mempraktikkan berbagai macam olah vokal teater?			
3.	Apakah peserta didik mengetahui fungsi olah vokal teater?			
4.	Apakah peserta didik bisa melakukan olah vokal?			
5.	Apakah peserta didik bisa mengucapkan dialog dengan baik?			
6.	Apakah peserta didik bisa memadukan emosi dan vokal dalam karakter peran?			
7.	Apakah peserta didik bisa meniru berbagai macam suara dan bunyi dengan vokalnya?			
8.	Apakah peserta didik bisa meniru suara dan bunyi dengan menggunakan properti peraga?			

Bila delapan pertanyaan tersebut Anda jawab “ya”, berarti sahabat guru sudah berhasil mengenalkan dunia teater kepada peserta didik.

Bahan Bacaan Peserta Didik*

Olah vokal adalah kemampuan bersuara menggunakan mulut dan pita suara untuk mengungkapkan kemauan dan keinginan. Terutama dalam menyampaikan pesan dalam sebuah pertunjukan teater.

Untuk mempraktikkan capaian dalam olah vokal selain berdialog bisa dengan bernyanyi atau membaca puisi. Berikut contoh-contoh puisi yang dapat digunakan untuk melatih vokal:

PENGUNGSI DI NEGERI SENDIRI

Karya: Abdurrahman Faiz

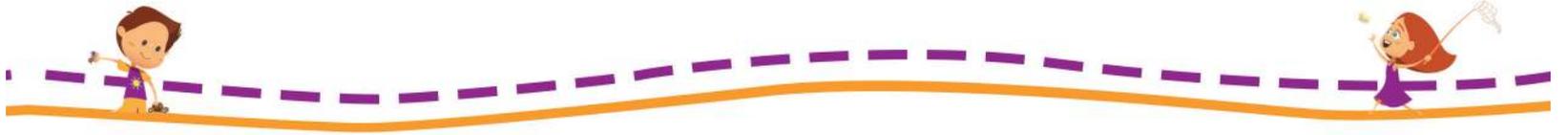
Tak ada lagi yang menari
di antara tenda-tenda kumuh di sini
hanya derita yang melekat di mata
dan hati kami
Tidak satu nyanyian pun
pernah kami dendangkan lagi
hanya lagu-lagu airmata
di antara lapar, dahaga
pada pergantian musim
Sampaikah padamu, saudaraku?

(Oktober 2003)

*dapat dibaca bersama guru atau orang tua

SITI DAN UDIN DI JALAN

Karya: Abdurrahman Faiz

Siti dan Udin namanya
sejak pagi belum makan
minum cuma seadanya
dengan membawa kecrekan
mengitari jalan-jalan ibu kota
Siti punya ayah
seorang tukang becak
ibunya tukang cuci
berbadan ringkih
Udin tak tahu di mana ayahnya
ditinggal sejak bayi
ibunya hanya pemulung
memunguti kardus dan plastik bekas
Mereka bangun rumah
dari triplek dan kardus tebal
di tepi kali ciliwung
tapi sering kena gusur
Bila malam tiba
mereka tidur di kolong jembatan
ditemani nyanyian nyamuk
dan suara bentakan preman
Siti dan Udin namanya
muka mereka penuh debu
dengan baju rombengan
menyanyi di tengah kebisingan
pagi sampai malam

tersenyum dalam peluh
menyapa om dan tante
mengharap receh seadanya
Beribu Siti dan Udin
berkeliaran di jalan-jalan
dengan suara serak
dan napas sesak oleh polusi
kalau hari ini bisa makan
sudah alhamdulillah
tapi tetap berdoa
agar bisa sekolah
dan punya rumah berjendela

(Februari 2003)

*dapat dibaca bersama guru atau orang tua

Bahan Bacaan Guru

Olah vokal teater adalah satu di antara tahapan berlatih bermain teater untuk merangsang imajinasi, pernyataan ini juga dibahas dalam buku Godot di Amerika dan Indonesia: Suatu Studi Banding yang ditulis oleh Bakdi Soemanto, UGM PRESS, 2002. Secara sederhana olah vokal menjadi latihan yang cukup penting untuk mengekspresikan dalam bahasa verbal dalam bentuk suara dan bebunyian mulut dan pita suara karena menurut Endraswara vokal dan suara itu menyangkut segi auditif atau sesuatu yang berhubungan dengan pendengaran (2011:65). Olah vokal teater sangat dominan dan menonjol digunakan dalam teater tradisi kita, misalnya, Wayang Orang Jawa, Drama Gong Bali, Lenong Betawi, Kondobuleng Sulawesi, Mak Yong Melayu, Mamanda Kalimantan, Randai Sumatra Barat, Dalupa Aceh dan lain-lain.

Teater bisa menjadi sarana pendidikan kepribadian. Teater juga bisa dijadikan media sumber pengetahuan kehidupan yang lebih baik bagi manusia. Setiap manusia adalah aktor dalam kehidupan. Jadi, teater sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari karena sumber pembelajarannya ada dalam kehidupan sehari-hari.

Olah vokal teater memerlukan bimbingan khusus. Anak-anak memiliki naluri bermain dan kegembiraan. Coba perhatikan apa yang dimainkan anak-anak kelas 2 sekolah dasar. Mereka gemar bermain rumah-rumahan, belanja-belanjaan, sekolah-sekolahan, balapan mobil-mobilan yang aktivitasnya dominan menggunakan bahasa suara dan bunyi dari mulut dan pita suara (*verbal*).

Kemampuan itulah yang harus secara sadar diangkat oleh guru hingga kemampuan olah vokal dapat dimiliki anak secara sadar. Hal ini bertujuan untuk mengasah bakat dan minat anak sejak dini. Namun, yang lebih penting, anak bisa membangun rasa percaya dirinya melalui seni teater ini.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SD Kelas II
Penulis: Septian Dwi Cahyo dan Susanto
ISBN: 978-602-244-661-3 (jil.2)

UNIT 3 BERCERITA

Alokasi Waktu
Total perunit 8 jam pelajaran (JP)
4 pertemuan (selanjutnya disebut "kegiatan")
1 kegiatan = 2 JP (2 x 35 menit)

TUJUAN PEMBELAJARAN:

1. Peserta Didik mengetahui dan dapat menceritakan pengalaman pribadi dari hasil perekaman dan penglihatannya sehari-hari.
2. Peserta Didik mampu menggunakan dan memahami fungsi suara dan tubuhnya untuk akting.
3. Menciptakan Peserta Didik mampu membuat dan merangkai kalimat/dialog berdasarkan ceritanya.
4. Merefleksikan Peserta Didik mampu mengevaluasi cerita sendiri dan orang lain.
5. Bekerja dan berpikir artistik: Peserta Didik mampu merespon dan mengeksplorasi penggunaan tata artistik panggung dengan suara dan tubuhnya untuk menunjang peran yang akan dimainkan.
6. Pada akhir pembelajaran, Peserta Didik mencerminkan sikap gotong royong, mandiri dan berpikir kreatif.

Deskripsi Unit

Pada unit ini, peserta didik mulai dikenalkan tentang ekspresi dan gerak tubuh melalui bercerita. Dengan keberanian peserta didik untuk menyampaikan ceritanya hal tersebut bisa menjadi modal peserta didik untuk melakukan pertunjukan teater dengan baik. Melalui penyampaian bercerita membuat proses ekplorasi ekspresi dan gerak tubuh akan menjadi lebih mudah dan menggembirakan bagi peserta didik. Pada kegiatan asesmen peserta didik akan meragakan atau mendemonstrasikan dialog/ percakapan berdasarkan cerita yang telah dirangkai oleh peserta didik dengan kelompoknya. Penilaian menggunakan rubrik penilaian guna mengevaluasi pencapaian peserta didik dalam melakukan pertunjukan dengan profil pelajar pancasila.

Terdapat empat kegiatan pada unit ini, yaitu:

Kegiatan 1: Bercerita yaitu kegiatan menyampaikan cerita dari peserta didik dihadapan teman-temanya berdasarkan pengalaman peserta didik atau hasil merekam peserta didik dari kegiatan sehari-hari dalam lingkunganya

Kegiatan 2: Membaca cerita yaitu sebuah kegiatan di mana peserta didik diajak membaca sebuah buku cerita dengan memainkan ekspresi dan menghidupkan ceritanya.

Kegiatan 3: Menanggapi cerita adalah elemen mengalami dan merefleksi. Pada langkah ini peserta didik diajak untuk dapat memberi saran seperti yang pernah dialami dan diamati serta memberi contoh.

Kegiatan 4: Bercerita atau berkisah yaitu menyampaikan cerita secara lisan kepada para pendengar atau penontonnya dengan acara estetis.

KEGIATAN 1

Bercerita

Alokasi waktu 2x35 menit

Deskripsi singkat

Berbagi cerita adalah kegiatan menyampaikan cerita dari peserta didik dihadapan teman-temanya berdasarkan pengalaman peserta didik atau hasil merekam peserta didik dari kegiatan sehari-hari dalam lingkunganya. Melakukan aktivitas bercerita sendiri dihadapan teman-temananya (penonton) bisa dikatakan juga sebagai aktivitas teater yang disebut monolog/ pementasan tunggal (*monoplay*).

A. Persiapan Mengajar

1. Ruang kelas/aula/lapangan, yang dirasa cukup untuk melakukan permainan.
2. Pakaian olahraga/pakaian yang nyaman.
3. Properti jika ada.

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka

Sebelum memulai kegiatan inti, sahabat guru bisa mencairkan suasana kelas sekaligus untuk melakukan pemanasan dengan mengajak bernyanyi lagu-lagu nasional/lagu daerah masing-masing.

a. Sahabat guru menjelaskan tentang kegiatan bercerita yang akan dimainkan.
b. Sahabat guru memberikan contoh dalam bercerita.

Contoh

Bercerita:
Nama saya Andy, ayahku bernama Budi, ibuku bernama Lena dan aku memiliki adik yang masih kecil bernama Putri, setiap hari minggu aku selalu ikut ayahku berkebun, hingga suatu ketika aku ikut ayahku berkebun tiba-tiba hujan turun dengan deras, aku dan ayahku lalu bergegas untuk pulang kerumah, karena rumah kami agak jauh sehingga aku dan ayahku basah kuyup ketika sampai rumah dan seketika itu juga aku terus mandi biar tidak sakit begitu juga dengan ayahku. Akhirnya ketika setiap musim penghujan aku dan ayahku ketika berkebun selalu membawa payung atau jas hujan untuk berjaga-jaga apabila hujan turun.

c. Setelah selesai memberikan contoh cerita sahabat guru mengajak para peserta didik untuk memulai kegiatan.

2. Kegiatan Inti

Sahabat guru memberikan instruksi dan memandu peserta didik untuk berkonsentrasi dengan cara duduk sikap sempurna di lantai atau bisa juga di kursi kelas masing-masing dan minta para peserta didik untuk memejamkan mata, menarik nafas perlahan dan membayangkan cerita apa yang akan disampaikan oleh masing-masing peserta didik.

Gambar 3.1 Peserta didik berkumpul melingkar

Gambar 3.2 Duduk di kursi

Untuk melakukan kegiatan inti, sahabat guru bisa mengikuti langkah-langkah berikut:

a. Sahabat guru meminta/memanggil peserta didik berdasarkan urut absen untuk menyampaikan ceritanya dengan berdiri didepan peserta didik yang lain.

Gambar 3.3 Peserta didik maju kedepan kelas

b. Sahabat guru mengajak para peserta didik untuk memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang telah melakukan bercerita dengan bertepuk tangan.

c. Setelah semua peserta didik maju ke depan dan menyelesaikan ceritanya, sebelum kegiatan penutup sahabat guru memberikan tanggapan dan motivasi sebagai apresiasi terhadap para peserta didik.

Contoh

Tanggapan dan Motivasi:
"Baiklah anak-anak ternyata kalian semua memang benar-benar anak-anak yang pandai, pintar, cerdas dan penuh percaya diri. Ibu/Bapak sampai kagum melihat dan mendegar cerita dari anak-anak yang penuh dengan ekspresi".

C. Kegiatan Penutup

Setelah melakukan kegiatan ini sahabat guru melakukan refleksi peserta didik dengan memberikan pertanyaan refleksi kepada peserta didik.

Contoh pertanyaan refleksi pada kegiatan ini.

1. Apakah kalian senang berbagi cerita?
2. Menceritakan atau cerita apa yang paling kalian suka?

Setelah selasai memberikan pertanyaan refleksi sahabat guru mengajak mereka berdoa dan membuat yel-yel bersama.

Contoh yel-yel:

Sahabat guru meneriakkan	Dijawab oleh peserta didik
Anak Indonesia	Sehat
Anak Indonesia	Cerdas
Anak Indonesia	Berprestasi

D. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Menuliskan Pohon Keluarga

Deskripsi singkat

Kegiatan menuliskan pohon keluarga yaitu peserta didik diberikan Lembar Kerja Peserta Didik yang harus diisi oleh peserta didik tentang susunan keluarganya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kedekatan peserta didik dengan keluarganya dan dalam ilmu teater biasa juga disebut dengan analisis tokoh.

Kegiatan Inti

1. Sahabat guru membagikan LKPD kepada peserta didik dan memberikan intruksi ke peserta didik untuk mengisi atau menuliskan susunan anggota keluarganya beserta karakter, ciri-ciri fisik dan kebiasaan anggota keluarga tersebut.
2. Setelah semua peserta didik selesai menuliskan di LKPD, sahabat guru meminta peserta didik satu persatu untuk membaca apa yang dituliskan dalam LKPD tersebut.
3. Sebelum kegiatan ditutup sahabat guru memberikan tanggapan atau memberikan beberapa pertanyaan seputar tokoh/anggota keluarga peserta didik yang dituliskan didalam LKPD.
4. Jika jam pelajaran masih cukup, Sahabat Guru dapat menugaskan peserta didik menuliskan cerita pendek dengan tema liburan, keluarga, atau pemainan favorit. Cerita pendek dapat dibacakan saat hari itu atau saat pertemuan selanjutnya.

Lembar Kerja Peserta Didik

Tanggal : ______________________________

Nama : ______________________________

MENULIS POHON KELUARGA

Susunlah nama anggota keluarga intimu!

Nama Anggota Keluarga	Usia	Karakter	Warna rambut	Warna Kulit	Ciri-ciri Fisik	Kebiasaan
Ayah:	40	Penyabar	Hitam Keriting	Sawo matang	Tinggi Gemuk	Bersiul saat mandi
Ibu:						
Adik:						
Kakak:						
Kakek:						
Nenek:						

Lembar Kerja Peserta Didik

Tanggal : ____

Nama/Kelompok : ______________________________________

MENULISKAN CERITA PENDEK

Tulislah cerita pendek 1-2 paragraf

(Tema : Liburan, Keluarga, permainan favorit)

KEGIATAN 2

Membaca Cerita

Alokasi waktu 2x35 menit

Deskripsi singkat

Membaca cerita adalah sebuah kegiatan di mana peserta didik diajak membaca sebuah buku cerita dengan memainkan ekspresi dan menghidupkan ceritanya, buku cerita disediakan oleh sahabat guru. Hal ini bertujuan untuk melatih peserta didik untuk lebih mengenal dan mendalami tentang cerita dan mendalami karakter tokoh yang ada dalam cerita.

A. Persiapan Mengajar

1. Ruang kelas/aula/lapangan, yang dirasa cukup untuk melakukan permainan.
2. Pakaian olahraga/pakaian yang nyaman.
3. Buku kumpulan cerita nusantara.

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka

Sahabat guru bisa mengikuti langkah-langkah berikut:

a. Sebelum memulai kegiatan inti, sahabat guru bisa mencairkan suasana kelas sekaligus untuk melakukan pemanasan dengan mengajak bernyanyi lagu-lagu nasional/lagu daerah masing-masing.

b. Sahabat guru menjelaskan tentang kegiatan membaca cerita yang akan dimainkan.

c. Sahabat guru memberikan contoh membaca sebuah cerita secara estetis dan ekspresif.

Contoh Cerita

LEGENDA BATU MENANGIS

Cerita Rakyat dari Kalimantan

Pada jaman dahulu kala disebuah bukit yang jauh dari pedesaan, hiduplah seorang janda miskin bersama anak perempuan yang sangat cantik jelita. Anak itu sangat manja sekali, segala keinginannya harus selalu minta diturut oleh ibunnya, tanpa memandang keadaan mereka yang miskin. Ia selalu membanggakan kecantikan yang ia miliki, namun kecantikanya itu tidak sama dengan hatinya. Selain manja anak itu juga pemalas dan tidak pernah mau membantu ibunya yang terus bekerja keras, membanting tulang untuk memenuhi keinginannya bahkan sampai sang ibu sakit-sakitan pun ia tetap tidak mau membantu pekerjaan ibunya untuk ke sawah.

Pernah suatu hari ibunya mengajaknya berbelanja ke pasar yang jaraknya sangat jauh dari tempat tinggalnya, karena mereka berdua tinggal ditempat yang jauh dari masyarakat sehingga banyak orang-orang yang tidak mengetahui kehidupanya. Di sepanjang perjalanan banyak orang-orang yang terkesima dengan kecantikan sang anak, sang anak yang menggunakan baju yang sangat bagus berbanding terbalik dengan ibunya yang menggunakan baju yang sangat lusuh dan dekil.

Setelah selesai berbelanja ibu dan anaknya segera pulang, di dalam perjalanan seperti saat berangkat sebelumnya, sang anak selalu berjalan duluan didepan meninggalkan ibunya yang ada dibelakang dengan baju yang sangat lusuh sangat sambil membawa keranjang belanjaan, setelah mereka berdua memasuki desa, dan di desa tersebut semua mata tertuju pada anak gadis yang sangat cantik bersama dengan seorang tua yang sangat dekil dan lusuh. Banyak warga desa itu yang penasaran, ada beberapa pemuda yang mengahampirinya.

“ Hai gadis cantik, siapakah perempuan tua dibelakang itu? Apakah dia ibumu? Tanya seorang pemuda yang menghampirinya.

“Tentu saja bukan, Ia hanya seorang pembantu” jawab gadis itu dengan sinis.

Sepanjang perjalanan di desa itu setiap bertemu dengan penduduk mereka selalu menanyakan hal yang sama, namun gadis itu terus menjawab

bahwa ibunya adalah seorang pembantu. Gadis itu memperlakukan ibunya sendiri sebagai seorang pembantu.

Pada awalnya, sang ibu masih bisa menahan diri setiap mendengar jawaban dari putri kandungnya, namun ketika terus berulang dan berulang kali jawaban itu sangat menyakitkan hati sang ibu. Tiba-tiba sang ibu berhenti dan duduk dipinggir jalan sambil meneteskan air mata.

“Bu, kenapa berhenti, ayo lanjutkan perjalanan, rumah kita masih jauh” tanya putrinya.

Beberapa kali ia bertanya, namun ibunya tidak menjawab, sambil meneteskan air mata sang ibu menengadahkan kedua tanganya keatas dan berdoa. Melihat hal aneh sang anak menjadi kebingungan.

“Ibu sedang apa sekarang? bentak putrinya.

Sang ibu tetap tidak menjawab, dan meneruskan doanya untuk menghukum putrinya sendiri.

“Ya Tuhan, ampunilah hambamu yang lemah ini, maafkan hamba yang tidak bisa mendidik putri hamba sendiri, sehingga ia menjadi anak yang durhaka. Hukumlah anak durhaka ini ya Tuhan.” Doa sang ibu diucapkan sambil terus meneteskan air mata.

Tiba-tiba langit mulai gelap, petir mulai menyambar dan hujan mulai turun, perlahan-lahan tubuh sang putri berubah menjadi batu, mulai dari kaki hingga setengah badan berubah menjadi batu, gadis itu menangis dan memohon ampun kepada ibunya. Ia merasa ketakutan.

“Ibu, tolong aku ibu, apa yang terjadi dengan kaki dan tubuhku? Maafkan aku ibu, aku berjanji akan menjadi anak yang baik ibu” teriak putrinya ketakutan.

Gadis tersebut terus menangis dan memohon. Namun, semua sudah terlambat, gadis durhaka itu menyesali perbuatannya, sebelum kepalanya berubah menjadi batu, sang ibu masih melihat air mata yang keluar, dan semua orang yang berada di sana menyaksikan peristiwa tersebut, sekalipun sudah menjadi batu seluruh tubuhnya, namun melihat kedua matanya masih menitikkan air mata seperti sedang menangis. Oleh karena itu masyarakat tersebut menyebutnya dengan Batu Menangis.

Sumber: Https://dongenceritarakyat.com

d. Setelah selesai memberikan contoh membacakan cerita sahabat guru mengajak para peserta didik untuk memulai kegiatan.

2. Kegiatan Inti

a. Sahabat guru memanggil peserta didik satu per satu sesuai nomor urut untuk maju ke depan kelas dan meminta peserta didik untuk membaca cerita secara ekspresif.

b. Sahabat guru mengajak para peserta didik untuk memberikan apresisasi terhadap peserta didik yang telah maju kedepan kelas dan telah membaca cerita dengan bertepuk tangan.

c. Sebelum kegiatan penutup sahabat guru memberikan tanggapan dan motivasi sebagai apresiasi terhadap para peserta didik.

Contoh

Tanggapan dan Motivasi:
“Baiklah anak-anak ternyata kalian semua memang benar-benar anak-anak yang pandai, pintar, cerdas dan penuh percaya diri. Ibu/Bapak sampai kagum melihat dan menyaksikan anak-anak yang penuh dengan ekspresi”.

C. Kegiatan Penutup

Setelah melakukan kegiatan ini sahabat guru melakukan refleksi peserta didik dengan memberikan pertanyaan refleksi kepada peserta didik.

Contoh pertanyaan refleksi pada kegiatan ini:

1. Apakah kalian masih ingat cerita yang kalian baca?
2. Siapakah tokoh yang ada dalam cerita tersebut?

Setelah selasai memberikan pertanyaan relfeksi sahabat guru mengajak mereka berdoa dan membuat yel-yel bersama.

Contoh yel-yel:

Sahabat guru meneriakkan	Dijawab oleh peserta didik
Anak Indonesia	Sehat
Anak Indonesia	Cerdas
Anak Indonesia	Berprestasi

D. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Membaca Puisi

Deskripsi singkat

Membaca puisi adalah kegiatan dimana peserta didik membaca karya puisi dari sastrawan-sastrawan nasional dengan ekspresif. Hal ini bertujuan untuk mengenalkan karya sastra kepada anak-anak dan memahami karya puisi sebagai salah satu karya seni.

Kegiatan Inti

Sahabat guru bisa mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Sahabat guru memanggil peserta didik sesuai nomor urut untuk maju ke depan kelas dan meminta peserta didik untuk membaca puisi dengan keindahan/penuh ekspresi dari puisi-pisi yang telah disediakan oleh sahabat guru.

Gambar 3.4 Membaca Puisi

2. Sahabat guru mengajak para peserta didik untuk memberikan apresisasi terhadap peserta didik yang telah maju kedepan kelas dan telah membaca puisi dengan bertepuk tangan.

Puisi yang dapat dibaca peserta didik

Contoh Puisi

AYAH BUNDAKU

Karya: Abdurrahman Faiz

Bunda
engkau adalah
rembulan yang menari
dalam dadaku

Ayah
engkau adalah
matahari yang menghangatkan
hatiku

Ayah Bunda
Kucintai kau berdua
Seperti aku mencintai surga
Semoga Allah mencium ayah bunda
Dalam tamanNya terindah nanti

Januari, 2002.

Contoh Puisi

BUNDA CINTAKU

Karya: Abdurahman faiz

Bunda
Kau selalu ada di sisiku
Kau selalu di hatiku
Senyumu rembulan
Baktimu seperti matahari
Yang setia menyinari
Dan cintamu adalah udara
Yang kuhirup setiap hari
Meski di dalam sedih
Walau dalam susah
Langkahmu pasti
Jadikan aku insan berarti
Terima kasih bunda cintaku

November, 2002

Lembar Kerja Peserta Didik

Tanggal : ____________________________________

Nama : ______________________________________

MENULISKAN JUDUL CERITA RAKYAT

Tulislah judul cerita rakyat yang pernah kalian baca atau dengar dari cerita orang tua/lingkungan kalian!

No.	Judul Cerita	Asal Daerah	Tokoh	Inti cerita
1.	Pangeran Biawak	Kalimantan	Pangeran Biawak dan Putri bungsu	Seorang pangeran yang dikutuk oleh dewa menjadi seekor biawak, namun setelah menikah dengan putri raja dan hidup dengan bahagia dia menjadi manusia lagi
2.				
3.				
4.				
5.				

KEGIATAN 3

Menanggapi Cerita

Alokasi waktu 2x35 menit

Deskripsi singkat

Menanggapi cerita adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam mengapresiasi cerita yang dibawakan oleh peserta didik lain. Dengan cara memahami cerita yang disampaikan peserta didik dapat memberi saran bagi peserta didik yang bercerita. Dalam teater hal ini biasa disebut sebagai kritik teater. Saling memberi masukan dan mengkritisi teman yang lain.

A. Persiapan Mengajar

1. Ruang kelas/aula/lapangan, yang dirasa cukup untuk melakukan permainan.
2. Pakaian olahraga/pakaian yang nyaman.
3. Properti jika ada.

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka

Sahabat guru bisa mengikuti langkah-langkah berikut:

a. Sebelum memulai kegiatan inti, sahabat guru bisa mencairkan suasana kelas sekaligus untuk melakukan pemanasan dengan mengajak bernyanyi lagu-lagu nasional/lagu daerah masing-masing.

b. Sahabat guru menjelaskan tentang kegiatan menanggapi cerita yang akan dilakukan bersama.

c. Sahabat guru memberikan contoh dalam menanggapi cerita.

Contoh

Bercerita:
Nama saya Andy, ayahku bernama Budi, ibuku bernama Lena dan aku memiliki adik yang masih kecil bernama Putri, setiap hari minggu aku selalu ikut ayahku berkebun, hingga suatu ketika aku ikut ayahku berkebun tiba-tiba hujan turun dengan deras, aku dan ayahku lalu bergegas untuk pulang kerumah, karena rumah kami agak jauh sehingga aku dan ayahku basah kuyup ketika sampai rumah dan seketika itu juga aku terus mandi biar tidak sakit begitu juga dengan ayahku. Dan akhirnya ketika setiap musim penghujan aku dan ayahku ketika berkebun selalu membawa payung atau jas hujan untuk berjaga-jaga apabila hujan turun.

d. Contoh pertanyaan pancingan untuk peserta didik menanggapi cerita:

1. Dari cerita tadi mengambarkan apa?
2. Apakah Andy termasuk anak yang baik? kenapa?
3. Apa pesan atau inti cerita tadi yang bisa ditangkap?

Contoh

Menanggapi Cerita:
Dalam cerita tersebut di atas, aktifitas dilakukan pada hari Minggu. Padahal hari Minggu adalah hari libur. Lebih baik kalau hari Minggu digunakan untuk istirahat atau berlibur bersama keluarga.

e. Setelah selesai memberikan contoh cerita sahabat guru mengajak para peserta didik untuk memulai kegiatan.

2. Kegiatan Inti

Sahabat guru bisa mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Sahabat guru memberikan intruksi dan memanggil peserta didik maju kedepan kelas sesuai nomer urut atau acak untuk membacakan cerita yang telah dikerjakan di LKPD pada kegiatan sebelumnya.
2. Setelah selesai 1(satu) peserta didik membaca cerita, mintalah para peserta didik untuk menanggapi cerita yang telah disampaikan oleh temannya. Sahabat guru memberikan pertanyaan pancingan untuk menanggapi cerita peserta didik.

Gambar 3.5 Membaca Buku di Depan Kelas

C. Kegiatan Penutup

Setelah semua kegiatan selesai, tanyakan perasaan peserta didik setelah melakukan kegiatan tersebut. kemudian, berikan pertanyaan refleksi.

Contoh pertanyaan refleksi pada kegiatan ini:

1. Apakah kalian senang menanggapi cerita ini?
2. Cerita siapa yang menurutmu paling sulit ditanggapi?

Setelah selasai memberikan pertanyaan relfeksi sahabat guru mengajak mereka berdoa dan menutup kegiatan.

D. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Menuliskan Kritik dan Saran Tentang Karakter/Sikap Teman Sekelas

Deskripsi singkat

Kegiatan menuliskan kritik dan memberikan pada temannya.

Kegiatan Inti

Sahabat guru membagikan LKPD kepada peserta didik dan menjelaskan tentang kegiatan menulis kritik dan saran pada orang lain atau teman sekelas.

Lembar Kerja Peserta Didik

Tanggal : ______________________________

Nama : ______________________________

Tulislah kritik dan saran untuk temanmu pada kolom dibawah ini.

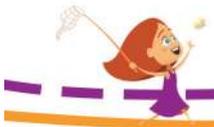
No	Nomer Absen Peserta didik Yang Dikritik	Kritik	Saran
1.	01	Banyak berbicara di dalam kelas	Jangan banyak berbicara saat guru sedang menyampaikan pelajaran
2.			
3.			
4.			
dst.			

Lembar Kerja Peserta Didik

Tanggal : ____

Nama : ____

Tuliskan kelebihan atau kelemahanmu dalam menyampaikan cerita

Kelebihan	Kekurangan

KEGIATAN 4

Bercerita atau Berkisah

Alokasi waktu 2x35 menit

Deskripsi singkat

Bercerita atau berkisah adalah menyampaikan cerita secara lisan kepada para pendengar atau penontonnya dengan acara estetis. Cara penyampaiannya hampir sama dengan deklamasi. Hal ini bertujuan untuk melatih keberanian peserta didik berekspresi, berkreasi melalui cerita yang disampaikan.

A. Persiapan Mengajar

Sahabat guru bisa mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Ruang kelas/aula/lapangan, yang dirasa cukup untuk melakukan permaian.
2. Pakaian olahraga/pakaian yang nyaman.
3. Siapkan properti yang telah dibawa oleh peserta didik. (yang sebelumnya sudah diberitahukan oleh peserta didik pada kegiatan sebelumnya untuk membawa beberapa properti)
4. Persiapkan kartu kata kunci yang berisi kalimat yang akan dimainkan oleh peserta didik.

contoh; bangun tidur, mandi pagi, belajar di sekolah, makan pagi (sarapan), membersihkan rumah, bermain di lapangan, berlibur di pantai

Contoh kartu kata kunci:

Kisahkan/ceritakan dengan rinci tentang keadaan atau benda-benda di rumah kakek atau keluargamu yang lain	Kisahkan/ceritakan dengan rinci tentang binatang kesayanganmu

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka

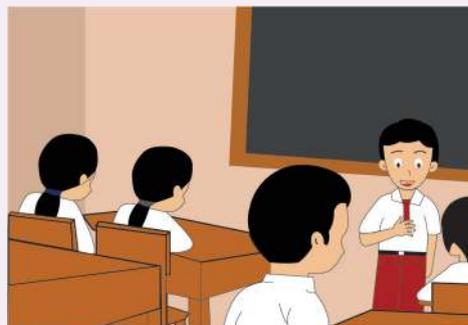
a. Sahabat guru menjelaskan tentang kegiatan bercerita/berkisah tanpa teks atau improvisasi.

b. Sahabat guru memberikan contoh dalam bercerita/berkisah secara improvisasi tanpa membawa teks/ tanpa membaca.

Contoh

Bercerita/Berkisah :

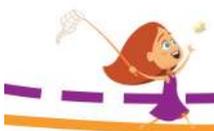
Judul "Makan Pagi"

Hari ini aku makan pagi jam 06.30, aku makan bersama seluruh keluargaku. Kakek, nenek, Bapak, ibu, aku dan adikku. Kami makan pagi dengan lauk sederhana, yaitu ; nasi, sayur bening bayam, ikan goreng serta tempe dan tahu. Tak lupa ibu selalu menyediakan buah, hari ini ada buah pisang dan teh hangat. Kami semua duduk rapi, sebelum mulai bapak memimpin doa bersama. Pada saat kami makan ada satu kejadian yang sangat lucu, yaitu kucing kesayanganku naik keatas meja dan dengan cepat mengigit dan membawa lari lauk milik adikku. Adikku pun menangis dan ibu segera mengganti lauk yang dicuri oleh kucing tadi.

Gambar 3.6 Bercerita di Depan Kelas

c. Setelah selesai memberikan contoh cerita sahabat guru mengajak para peserta didik untuk memulai kegiatan.

2. Kegiatan Inti

Sahabat guru bisa mengikuti langkah-langkah berikut:

a. Sahabat guru dapat mempersiapkan kertas kata kunci

b. Sahabat guru meminta peserta didik maju satu persatu ke depan kelas untuk mengambil kata kunci dan bercerita atau berkisah dengan durasi 2-3 menit.

c. Peserta didik dipersilahkan menggunakan properti yang ada dikelas (sapu, kemoceng, penggaris, buku, bangku, dll).

Gambar 3.7 Bercerita

d. Sahabat guru dapat mengatur ketenangan para peserta didik agar kegiatan berjalan dengan lancar.

C. Kegiatan Penutup

Setelah semua kegiatan selesai, tanyakan perasaan peserta didik setelah melakukan kegiatan tersebut. kemudian, berikan pertanyaan refleksi.

Contoh pertanyaan refleksi pada kegiatan ini:

1. Apakah kalian senang bercerita atau berkisah?
2. Apakah kalian suka dengan cerita yang kalian sampaikan?

Setelah selasai memberikan pertanyaan relfeksi sahabat guru mengajak mereka berdoa dan membuat yel-yel bersama.

Contoh yel-yel:

Sahabat guru meneriakkan	Dijawab oleh peserta didik
Anak Indonesia	Sehat
Anak Indonesia	Cerdas
Anak Indonesia	Berprestasi

D. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Latar atau Setting Tempat

Deskripsi singkat

Menuliskan ciri-ciri yang menggambarkan sebuah tempat atau mengidentifikasi benda-benda pada tempat tertentu. Dalam hal ini peserta didik diajak untuk berimajinasi tentang kelengkapan atau properi ruang/tempat dalam sebuah peristiwa

Gambar 3.8 Bermain di Kamar Tidur

Kegiatan Inti

1. Sahabat guru membagikan LKPD kepada peserta didik dan memberikan intruksi ke peserta didik untuk mengisi atau menuliskan ciri-ciri sebuah tempat tertentu secara detail.
2. Setelah semua peserta didik selesai menuliskan di LKPD, sahabat guru meminta peserta didik satu persatu untuk membaca apa yang dituliskan dalam LKPD tersebut (jiwa waktu masih cukup).
3. Sebelum kegiatan ditutup sahabat guru memberikan tanggapan atau respon terhadap hasil kerja peserta didik sebagai bentuk apresiasi dan mengajak para peserta didik untuk bertepuk tangan.

Lembar Kerja Peserta Didik

Tanggal : ___________________________________

Nama : ___________________________________

MENULIS TEMPAT APAKAH?

Tuliskan benda-benda/ciri-ciri sebuah tempat tertentu secara detail

Nama Tempat	Properti	Siapa yang menghuni	Aktifitas didalamnya	Suasana
Ruang kelas	Meja dan kursi	Peserta didik-siswi-guru	Belajar mengajar	Tenang dan nyaman
Ruang Tamu				
Kandang Ternak				
Kamar tidur				
Dapur				
Kamar mandi				

Lembar Kerja Peserta Didik

Tanggal : ____

Nama/Kelompok : ____________________________________

Tuliskan film atau buku cerita apa saja yang sudah pernah kalian tonton dan baca:

Judul Film/Buku cerita	Cerita singkat film atau buku
FILM LASKAR PELANGI	Perjuangan anak-anak miskin untuk sekolah di pulau Belitong

Asesmen

Sabahat guru, asesmen yang dilakukan pada akhir unit ini berupa catatan observasi terkait perkembangan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Hasil dari pengamatan tersebut sahabat guru tindak lanjuti dengan menemukan sisawa mana yang masih kurang dan perlu dibantu untuk memahami materi bercerita.

A. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan bisa digunakan Sahabat guru untuk merekam hasil belajar peserta didik dalam tiga kategori, yaitu sebagai berikut.

1. Mulai berkembang : <60
2. Berkembang : 60–80
3. Melebihi ekspektasi : 81–100

Deskripsi:

Mulai Berkembang	:	Peserta didik dapat mengikuti berbagi cerita, membaca cerita, menanggapi cerita, bercerita atau berkisah namun kurang percaya diri
Berkembang	:	Peserta didik dapat berbagi cerita, membaca cerita, menanggapi cerita, bercerita atau berkisah dengan percaya diri namun belum berekspresi
Melebihi Ekspektasi	:	Peserta didik dapat berbagi cerita, membaca cerita, menanggapi cerita, bercerita atau berkisah dengan ekpresi, penghayatan, dan penuh percaya diri

Berilah nilai yang sesuai dengan perkembangan peserta didik!

No	Nama Peserta didik	Nilai	Keterangan
1.	Peserta didik 1	55	Mulai berkembang
2.	Peserta didik 2	85	Melebihi ekspektasi
3.	Peserta didik 3		
4.	Peserta didik 4		
5.			

Pengayaan

Berilah tugas para peserta didik untuk mencatat kegiatan sehari-hari yang terjadi dalam keluarga peserta didik selama 5 hari, hal ini untuk mengetahui kejelian peserta didik dalam merekam kegiatan harian mereka. Atau menonton film kartun yang popular dalam masyarakat misal “Upin-Ipin” atau Kartun Sopo Jarwo yang memiliki nilai pembelajaran.

Refleksi Guru

Sahabat guru, peserta didik dapat bercerita dari pengalaman kehidupan sehari-hari dengan melakukan empat kegiatan pada unit 3 ini, yaitu: 1. Berbagi cerita. 2, Membaca Cerita 3, menanggapi cerita 4, Bercerita/Berkisah Dari keempat kegiatan tersebut, apakah peserta didik sudah bisa bercerita/berkisah dengan ekspresif.Berilah tanda centang (√) untuk mengetahui keterampilan peserta didik.

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Bukti
1.	Apakah peserta didik mampu menyampaikan cerita dengan percaya diri?			
2.	Apakah peserta didik mampu berkisah dengan artikulasi yang jelas?			
3.	Apakah peserta didik sudah menggambarkan atau mengimajinasikan cerita yang disampaikan?			
4.	Apakah peserta didik mampu menulis cerita dengan runtut?			
5.	Apakah peserta didik mampu membedakan karakter?			
6.	Apakah peserta didik mampu menirukan karakter dalam cerita yang dibacanya?			

Jika Sahabat guru menjawab ketujuh pertanyaan tersebut dengan ya, berarti sahabat guru sudah berhasil melatih peserta didik bercerita dari pengalaman kehidupannya.

Bahan Bacaan Peserta Didik*

Cerita Rakyat dari Bali

ASAL MULA SELAT BALI

Dahulu ada seorang Begawan yang taat beragama dan berbudi pekerti luhur, sehingga sangat disegani oleh masyarakat di sekitarnya. Begawan itu bernama Sidi Mantra. Ia mempunyai seorang anak laki-laki yang bernama Manik Angkeran. Setelah dewasa ia menjadi pemuda berandalan, ia telah menghabiskan kekayaan ayahnya untuk berjudi dan menyabung ayam. Nasehat yang selalu diberikan oleh Begawan Sidi Mantra tidak pernah didengarnya bahkan sampai sudah jatuh miskin pun Manik Angkeran tetap tidak mau berhenti untuk berjudi dan menyabung ayam. Suatu hari Manik Angkeran dikejar-kejar oleh banyak orang karena hutang berjudinya telah menumpuk. Manik Angkrean menghadap ayahnya. Dengan nada sedih, ia memohon agar ayahnya sudi membayar hutang-hutangnya. Karena Manik Angkeran anak satu-satunya, Begawan Sidi Mantra merasa kasihan kepadanya. Ia berjanji untuk membayar utang anaknya.

Dengan kekuatan batinya, Begawan Sidi Mantra mendapat petunjuk disebuah gunung bernama Gunung Agung yang terletak di ujung timur terdapat harta yang melimpah. Lalu, berangkatlah Begawan Sidi Mantra kearah timur dengan membawa genta pemujanya.

Setelah tiba di puncak Gunung Agung, Begawan Sidi Mantra mulai mengucapkan mantra sambil membunyikan gentanya. Tak lama kemudian, keluarlah seekor naga besar benama Naga Besukih.

“Hai, Begawan Sidi Mantra, apa maksudmu memanggilku?”.

“Ketahuilah sang Besukih, kekayaanku dihabiskan oleh anakku untuk berjudi. Sekarang utangnya menumpuk dan dikejar-kejar oleh orang tempatnya berutang. Bantulah aku agar bisa membayar utang anakku!”

“Baiklah Begawan Sidi Mantra. Tetapi nasihatilah anakmu agar berhenti berjudi. Karena menurut ajaran agama berjudi adalah pekerjaaan nista.”

Begawan Sidi Mantra menyanggupi melaksanakan segala nasehat Naga Besukih. Dengan menggetarkan tubuhnya

“Keluarlah emas dan intan dari sisik sang Naga Besukih.

“Pungutlah itu Begawan Sidi Matra! Bayar semua utang anakmu. Ingat, jangan lagi diberikan ia berjudi!”

Setelah mengambil semua emas dan intan yang diberikan Naga Besukih, Begawan Sidi Mantra segera pulang ke Jawa Timur. Semua hutang anaknya segera dibayar oleh Begawan Sidi Mantra, sambil menasehati agar anaknya tidak lagi berjudi. Akan tetapi, nasehat ayahnya tidak dihiraukan oleh Manik Angkeran.

Tak berapa lama, utang Manik Angkeran menumpuk kembali. Dan seperti biasa dengan rasa sedih ia menghadap dan memohon kepada ayahnya agar mau membayar hutang-hutangnya lagi. Meskipun Begawan Sidi Mantra agak kesal, akhirnya ia berangkat juga menghadap Naga Besukih untuk memohon bantuan. Setibanya di Gunung Agung, Begawan Sidi Mantra mengucapkan mantra sambil membunyikan gentanya. Naga Besukih pun keluar dari istananya.

“Begawan Sidi Mantra, apalagi kepentinganmu memanggil aku?”

“Aduh sang Besukih, sekali lagi aku minta tolong agar aku bisa membayar utang-tang anakku. Aku sudah tidak punya apa-apa. Utang terus menumpuk. Semua nasehatku aku tidak dihiraukan.”

“Ternyata anakmu telah membangkang. Ia tak punya rasa hormat kepada orang tuanya. Untuk kali ini aku akan membantumu. Tetapi bantuanku ini adalah bantuan terakhir. Setelah ini aku tak akan membantumu lagi.”

Setelah menggerakkan tubuhnya, keluarlah emas dan permata dari sisik Naga Besukih. Begawan Sidi Mantra mengumpulkan emas dan permata itu, lalu mohon diri.

Setiba dirumahnya segera Begawan Sidi Mantra melunasi utang-utang anaknya. Manik Angkeran merasa heran karena melihat ayahnya dengan mudah mendapatkan harta yang melimpah.

“Ayah, dari manakah Ayah mendapatkan harta sebayak itu?”

“Sudahlah, Manik Angkeran, jangan kau tanyakan dari mana ayah mendapatkan harta itu. Berhentilah kau berjudi, sebab berjudi adalah pekerjaan hina. Jika sekarang kamu punya hutang lagi, Ayah tidak akan membantumu. Ini adalah bantuan Ayah yang terakhir.”

Akan tetapi kembali lagi hutang Manik Angkeran pun menumpuk lagi. Untuk meminta bantuan ayahnya ia tak berani. Oleh karena itu, ia bertekad mencari sumber harta itu sendiri. Dari beberapa orang kawannya, ia mendapatkan keterangan bahwa Begawan Sidi Mantra mendapatkan kekayaan di sebuah gunung di sebalah timur bernama Gunung Agung. Kemudian Manik Angkeran pun berangkat ketimur setelah mencuri genta ayahnya. Setibanya di Gunung Agung, Manik Angkeran menyembunyikan genta ayahnya. Naga Besukih merasa terpanggil oleh bunyi genta itu. Tetapi ia merasa heran tidak mendengar mantra yang diucapkan. Sang Naga Besukih segera muncul. Dilihat Manik Angkeran datang membawa genta ayahnya. Menyaksikan hal ini, Naga Besukih sangat marah.

"Hai, Manik Angkeran, ada apa kamu memanggil aku dengan genta ayahmu?"

"Sang Naga Besukih, aku menghadapmu untuk memohon bantuan memberikan harta, agar aku bisa membayar hutang-hutangku. Kalau aku tidak membayar hutangku, aku akan dihukum berat. Kasihanilah aku," Kata Manik Angkeran dengan sedih.

Menyaksikan kesedihan Manik Angkeran , Naga Besukih merasa kasihan. Sambil menasehati Manik Angkeran, Naga Beseukih pun berjanji akan membantunya. Naga Besukih segera membalikkan tubuhnya untuk mengambil harta yang akan diberikan kepada Manik Angkeran. Akan tetapi pada saat Naga Besukih masuk kedalam Istananya dan ekornya masih berada diluar istana, Manik Angkeran memiliki niat jahat karena melihat gemerlap intan yang besar yang ada di ekor Naga Besukih. Manik Angkeran dengan cepat memotong ekor naga Besukih dan membawanya lari secepat mungkin. Naga Besukih meronta dan membalikkan tubuhnya dan segera mengejar Manik Angkeran. Akan tetapi, Manik Angkeran telah jauh dan tidak terlihat, yang dijumpai hanyalah bekas tapak kakinya. Dengan kekuatan batinya, Naga Besukih membakar bekas tapak kaki Manik Angkeran. Karena kekuatan Naga Besukih, Manik Angkeran yang sedang berada dalam perjalanan merasakan tubuhnya panas, lalu rebah dan hangus menjadi abu.

Begawan Sidi Mantra sedang gelisah karena anaknya menghilang. Genta pemujaanya pun tidak berada ditempatnya. Sang Begawan Sidi Mantra dapat memastikan yang mengambil genta adalah anaknya sendiri. Ia pun dapat memastikan anaknya pergi ke Gunung Agung untuk mencari harta.

Seketika itu, berangkatlah begawan Sidi Mantra menuju Gunung Agung. Sesampai disana, dilihatnya Naga Besukih sedang berdua di luar istananya. Dengan tergesa-gesa Begawan Sidi Mantra menegur Naga Besukih.

“Hai, sang Besukih, adakah anakku Manik Angkeran datang kemari?”

“Ya, ia telah datang kemari dan meminta harta guna melunasi hutang-hutanya. Ketika aku membalikkan tubuhku hendak mengambil harta, ia memotong ekorku karena tergiur oleh intan berlian yang besar-besar di ekorku. Aku telah membakarnya sampai musnah, karena anakmu tak tahu membalas budi. Sekarang apa maksud kedatanganmu Begawan Sidi Mantra?”

“Maafkan aku sang Besukih, anakku cuma satu. Karena itu aku mohon kepadamu agar anakku dihidupkan kembali.”

“Demi persahabatan kita aku akan memenuhi permintaanmu, tetapi aku minta agar ekorku dikembalikan seperti semula.”

“Baiklah, aku pun akan memenuhi permintaanmu.” Dengan menggunakan kekuatan batin masing-masing, Manik Angkeran pun hidup kembali. Demikian dengan ekor Naga Besukih utuh seperti semula.

Begawan Sidi Mantra menasehati lagi anaknya dan segera pulang ke Jawa Timur. Manik Angkeran tidak dibolehkan ikut serta. Ia disuruh tinggal disekitar Gunung Agung.

Karena sudah sadar akan kekeliruanya, Manik Angkeran tunduk kepada perintah orang tuanya.

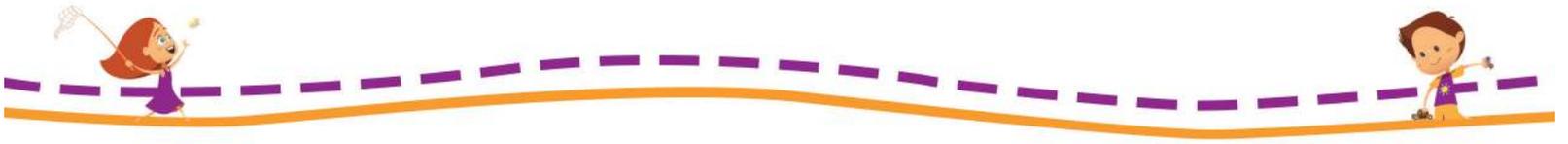
Ketika begawan Sidi Mantra tiba di sebuah tanah genting, ditorehkanya tongkatnya ke tanah. Seketika bekas torehan itu bertambah lebar dan air laut naik menggenanginya. Kemudian terjadilah selat, yang sekarang dinamai Selat Bali.

Sumber: Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara

(MB. Rahimsyah, Gresinda Press-2004)

*dapat dibacakan oleh guru atau orang tua

Bahan Bacaan Guru

1. Berkisah : Menyampaikan cerita secara lisan kepada para pendengar atau penonton. Cara penyampaiannya sama dengan deklamasi. Seni berkisah termasuk tradisi yang sudah berjalan lama. Secara tradisi orang berkisah tanpa menggunakan naskah. Jadi berdasarkan improvisasi lisan semata-mata. Tetapi sekarang ini berkembang, orang berkisah mulai menggunakan naskah. (Rendra: 1993)
2. Monolog : Bercerita seorang diri dengan memainkan tokoh tunggal atau memainkan beberapa peran sekaligus. Seorang yang memainkan monolog/ pencerita harus mampu menyampaikan cerita dengan vokal, olah tubuh dan keterampilan argumentasi. Monolog menurut pendapat Butet Kartaredjasa adalah bagaimana aktor menghidupkan teks yang sudah indah, menjadi lebih hidup dan turut membantu menghadirkan bayangan di benak pendengarnya (seniman monolog dan teater/seleb.tempo.co)
3. Cerita tutur yang berkembang dalam masyarakat adalah cerita yang dituturkan dari orang tua ke anak cucunya secara lisan. Biasanya berkaitan dengan sejarah maupun dongeng. Cerita tutur banyak berkembang di Indonesia karena cara ini paling efektif sebagai sarana menyampaikan pesan. (Yakob Sumardjo; Perkembangan Teater Modern dan Sastra Drama Indonesia)
4. Improvisasi adalah penciptaan atau pertunjukkan sesuatu (pembawaan puisi, musik, dan sebagainya) tanpa persiapan lebih dahulu (sumber KBBI)
5. Dasar-dasar membaca cerpen (Nur Iswantara: 2016)
    a. Penguasaan Vokal, Kejelasan dan ketepatan dalam pengucapan menjadi hal yang sangat penting bagi seorang yang membaca cerpen untuk meminimalisir kesalahan pengucapan.
    b. Intonasi dan Nada Suara, tinggi rendahnya vokal sangat mempengaruhi makna/pesan cerita yang dibaca, oleh karena itu sang pembaca cerpen harus menguasai hal tersebut agar dialog atau ucapan tokoh dalam cerita dapat disampaikan ke penonton dengan indah dan pesan atau makna dapat tersampaikan.
    c. Penghayatan Watak Tokoh, setiap tokoh dalam cerita pastinya memiliki perwatakan yang berbeda, oleh sebab itu si pembaca harus benar-benar menguasai hal tersebut agar dialog para tokoh sesuai dengan yang ada dicerita.

d. Ekspresi, ekspresi ini tidak bisa dibuat-buat, artinya harus natural atau benar-benar dari dalam (*inner action*).

e. Gerak dan Laku, kemampuan gerakan yang luwes, artinya gerakan yang dihadirkan harus sesuai dengan kata-kata yang diucapkan, agar dapat dilihat dan didengar oleh penonton dengan indah.

f. Alat Bantu, selain kostum untuk memperindah penampilanya, pembaca dapat menggunakan musik ilustrasi untuk menambah atau memperkuat cerita yang dibacanya agar lebih bisa untuk membawa penonton kedalam cerita yang disampaikannya.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SD Kelas II
Penulis: Septian Dwi Cahyo dan Susanto
ISBN: 978-602-244-661-3 (jil.2)

UNIT 4

BERMAIN IMAJINASI

Alokasi Waktu
Total per unit 3 Jam Pelajaran
3 pertemuan
1 kegiatan = 1 JPx35menit

TUJUAN PEMBELAJARAN:

Peserta didik mempunyai kemampuan berfikir kreatif dengan melatih daya imajinasi dan mampu memainkan dan menirukan tokoh.

Deskripsi Unit

Dunia anak adalah dunia imajinasi, mereka bermain dan berpikir menggunakan imajinasinya yang kuat. Bentuk bermain secara imajinatif sangat disukai oleh anak-anak, seperti bermain boneka, balap mobil, menjadi superhero dan sebagainya. Melalui pembelajaran imajinasi agar anak mampu mewujudkan segala hal yang ada dalam pikirannya atau imajinasinya menjadi nyata (kreatifitas).

KEGIATAN 1

Mengenal Imajinasi

Alokasi waktu : 2 JPx35 menit (1 Pertemuan)

Deskripsi Singkat

Banyak cara melatih imajinasi peserta didik diantaranya mendengarkan gamelan, musik orkestra, cerita dongeng dan menyaksikan pertunjukan pantomim. Seni pantomim adalah seni pertunjukan teater imajinasi yang memvisualisasikan suatu objek atau benda melalui gerak tubuh dan mimik wajah tanpa kata-kata. Dengan melatih dasar seni pantomim, peserta didik akan dilatih untuk menggiatkan daya imajinasinya melalui proses belajar yang menyenangkan.

Dengan memiliki imajinasi yang tinggi peserta didik akan mempunyai kemampuan daya cipta tinggi untuk membuat karakter atau tokoh serta cerita yang kreatif.

A. Persiapan Mengajar

Pembelajaran ini memerlukan persiapan. Mari persiapkan hal-hal berikut agar sahabat guru lebih mudah untuk melakukan kegiatan belajar:

1. Siapkan cerita yang imajinatif;
2. Siapakan musik instrumental atau tradisi;
3. Siapkan ruang latihan yang bersih

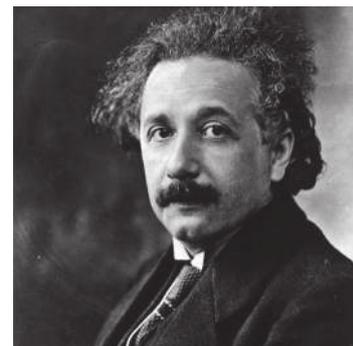
B. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembukaan

Sahabat guru menunjuk salah satu peserta didik untuk memimpin doa bersama, Setelah selesai berdoa melakukan yel-yel penyemangat.

Sahabat guru bisa mengulang kembali latihan pemanasan dan dasar gerak (kegiatan 2 - B.1.1 dan B.1.2) yang sudah diajarkan agar melatih ingatan dan peserta didik kembali siap melakukan latihan. Lalu sahabat guru bisa memberi penjelasan tentang kutipan Albert Einstein "Imajinasi lebih utama dari ilmu pengetahuan" membuktikan melatih imajinasi sebagai bekal mempelajari apapun termasuk seni teater. Imajinasi penting untuk menciptakan karakter, tokoh, cerita dan kreatifitas pemeran dalam menampilkan pertunjukan bahkan menciptakan pertunjukan yang luar biasa.

Sahabat guru bisa mengetahui minat dan rasa ingin tahu peserta didik dengan melakukan pertanyaan :

a. Siapa yang tahu Albert Enstein ? Albert Einsten penemu teori relativitas
b. Siapa yang tahu superman ?
c. Tahukah kalian bahwa superman adalah tokoh imajinatif ?
d. Siap untuk latihan imajinasi ?

Gambar 4.1 Albert Einstein
Sumber: instagram.com/alberteinstein

2. Kegiatan Inti

Sahabat guru meminta peserta didik untuk duduk santai dan mengatur napas dengan baik agar posisi tubuh semua peserta didik rileks dan tenang.

Sahabat guru bisa meminta semua peserta untuk konsentrasi dan fokus mendengarkan suara-suara yang ada disekitarnya lalu mendengarkan suara yang paling kecil, bahkan hampir tak terdengar.

Lalu sahabat guru mempersilahkan peserta didik untuk membuat adegan imajinasi seperti berada dalam dunia bawah laut atau berada di ruang angkasa.

Sahabat guru meminta peserta didik untuk menjelaskan daya imajinasi yang telah dibuat.

Lalu sahabat guru bisa menceritakan petualangan imajinasi seperti:

a. Berada dalam Dunia Antariksa
b. Berada dalam Taman Mainan
c. Berada dalam Dunia Hewan
d. Dan lain sebagainya

Gambar 4.2 Berdiskusi dan Bercerita

Sahabat guru bisa memahami tingkat imajinasi dengan menanyakan pada peserta didik:

a. Apa yang kamu imajinasikan atau kamu bayangkan ?
b. Bentuk apa yang kamu sukai dalam dunia imajinasi?
c. Bisakah kamu tirukan adegan dalam imajinasimu?

3. Kegiatan Penutup

Sahabat guru bisa menjelaskan kembali pentingnya melatih imajinasi untuk memerankan tokoh ataupun membuat cerita serta kreatifitas lainnya agar sekaligus melihat pemahaman peserta didik dalam membuat cerita.

Sahabat guru meminta untuk duduk melingkar kembali lalu bersama-sama menutup latihan dengan do'a dan ucapan ; Terima kasih untuk semua.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan inti

Cerita bisa ditambahkan oleh guru sesuai kebutuhan, tujuan utamanya adalah mempertajam kepekaan panca indera peserta didik seperti : pendengaran, penglihatan, penciuman, peraba, perasa, serta mengolah emosi peserta didik seperti : sedih, senang, marah, takut, dan lain sebagainya. Sahabat guru bisa menyiapkan beberapa cerita imajinatif yang akan dipraktikkan di kelas bersama peserta didik.

Contoh Cerita

Imajinasi:

"Petualangan Mendaki Gunung"

Sahabat guru:
"Sekarang bayangkan kita sedang melakukan kegiatan pramuka berpetualangan mendaki gunung yang tinggi. Ayo anak-anak kita *mendaki gunung!".*

(Guru berjalan di sekitar ruangan bersama peserta didik seolah-olah sedang mendaki gunung).

"Wah, banyak pohon dan pemandangannya sangat indah, udara disini begitu *sejuk".*

(Guru mengajak peserta didik menghirup udara sejuk, membangun imajinasi peserta didik meskipun suasana ada di kelas).

"Lihat ada monyet di atas pohon! Halo, monyet".

(Guru melambaikan tangan mengajak peserta didik untuk ikut menyapa).

"Ayo kita *berjalan* kembali, perjalanan kita masih jauh. Sekarang kita berada di pinggir sungai, Hati-hati *langkah* kalian jangan sampai terpeleset!".

(Guru mengajak peserta didik untuk berhati-hati memilih langkah).

"Wah, banyak sekali *bunga* bermekaran disini".

(Guru memegang bunga imajinasi dan mencium harumnya semerbak bunga mawar, dan diikuti para peserta didik).

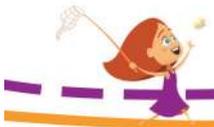
"Haruuumm...".

"Mari melanjutkan perjalanan lagi, sekarang kita sudah hampir sampai di puncak gunung, suasana disini berubah semakin *dingin".*

(Guru menggigil kedinginan, para peserta didik mengikuti arahan).

"Hari sudah semakin sore, sebentar lagi gelap, mari kita membuat tenda dan bermalam disini. Ayo semuanya saling membantu *mendirikan tenda!*"

(Guru membangun tenda imajinasi yang dibantu oleh semua peserta didik yang mengikuti).

"Sekarang kita semuanya masuk ke dalam tenda untuk *beristirahat*, kita akan melanjutkan perjalanan besok pagi...".

(Guru beserta peserta didik masuk ke dalam tenda imajinasi. Setelah semuanya masuk ke dalam tenda, beberapa saat kemudian guru menirukan suara jangkrik menggambarkan suasana malam diatas gunung).

“Krik...krik...krik...”.

“Ingat teman-teman semuanya, kita harus saling melindungi kalau ada sesuatu yang terjadi. Siap?”.

(Beberapa saat kemudian tiba-tiba guru menirukan suara singa yang mengaum agar para peserta didik terkejut dan takut).

“AURRRRRMMM...! Awas ada singaaaa! *Lariii*...!”.

(Guru dan peserta didik berlari sambil *ketakutan* di sekitar ruangan, dengan menjaga jarak agar peserta didik tidak bertabrakan).

“Ayo kita *sembunyi* di balik semak-semak”.

(Guru mengajak peserta didik bersembunyi sambil mengintip keberadaan singa yang masih berkeliaran).

“Sssssttt...! Jangan berisik, pelan-pelan, nanti kalau singa mendengar, kita akan sangat bahaya. Mari kita *semua mundur perlahan* dan jangan sampai ketahuan.

(Guru bergerak perlahan diikuti oleh para peserta didik, kemudian sambil menundukkan badan berlari kecil menjauhi singa tersebut dengan sangat hati-hati).

“Ahhhh...lega. Untung kita berhasil kabur”.

(Sambil terengah-engah kecapaian).

“Kita istirahat dulu disini”.

(Guru menirukan suara petir).

“DUAAARRR...!”.

“Petir menyambar, sebentar lagi hujan ayo kita *berlindung di bawah pohon*!”.

(Guru mempraktekan seolah-olah hujan sedang turun).

“Dingin, kita semuanya juga belum makan, lapar, dan kita tersesat. Nah, di tas kalian ada banyak makanan. Ayo kita *makan”.*

(Guru memakan makanan imajinasi yang ada di tas masing-masing, dan diikuti para peserta didik).

“Wah, ada ayam goreng, roti... Kamu sedang makan apa itu?

(Peserta didik bebas menjawab).

“Ayo sekarang kita *minum”.*

(Guru mengambil minuman imajinasi yang ada di dalam tas).

“Ada teh, ada es jeruk, wow... es krim”.

(Guru dan murid menikmati makanan dan minuman yang ada. Setelah semuanya kenyang, mereka membersihkan sampah dan bersiap pulang)

“Sudah *kenyang* semua? Sekarang kita bersihkan sampah kita dan pulang. Tetapi, kita semuanya harus hati-hati, ya! Jangan sampai singa itu melihat kita lagi”.

(Guru dan para peserta didik berjalan kembali menuju hutan).

“Wah, tapi kita *tersesat*, tidak tahu kemana arah jalan pulang. Bagaimana ini?”.

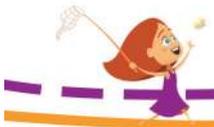
(Guru seolah-olah mengeluarkan *smartphone* dalam kantongnya).

“Tidak ada sinyal disini...”.

(Sambil berjalan bersama peserta didik mencari arah pulang, tiba-tiba guru menunjuk ke satu titik agar para peserta didik mengikuti pandangan itu).

“Lihat! Ada dua orang di sana! Siapa ya mereka? Ayo kita dekati orang itu. Semoga mereka dapat menolong kita”.

(Semua berjalan mendekat).

“Syukurlah... Ternyata dua orang ini adalah orang tua kita yang menjemput kita disini. Mari kita pulang”.

D. Kegiatan Penutup

Sahabat guru setelah bermain dalam cerita imajinasi sahabat guru menjelaskan kembali bahwa pengalaman tadi adalah pengalaman bermain olah pikir dan rasa yang akan membuat seluruh peserta didik belajar memainkan karakter dan perannya sesuai dengan cerita.

'Imagination more important than knowledge' adalah kutipan seorang pencipta teori relatifitas Albert Einstein, yang menyatakan bahwa imajinasi lebih utama dari ilmu pengetahuan. Penciptaan dan karya besar dimulai dari proses berpikir secara artistik melalui imajinasinya, setelah imajinasi mampu membentuk sebuah gagasan atau visual diwujudkan melalui ilmu pengetahuan. Oleh sebab itu penting melatih imajinasi untuk meningkatkan kecerdasan. Ada kutipan lainnya "Bahasa tidak terlalu penting dalam mekanisme pikiran saya, elemen pikiran saya adalah imajinasi". Albert Einstein.

Refleksi

Peserta didik yang mampu melakukan kegiatan tersebut secara ekspresif, berarti peserta didik tersebut sudah mengalami pola pikir dalam ruang imajinasi. Sahabat guru dapat menanyakan kesan dan pengalaman tentang bermain imajinasi.

1. Apakah semua senang ?
2. Apakah tadi ada yang bingung ?
3. Apa kesan kalian main imajinasi ?

Setelah sahabat guru mendengar jawaban langsung dari peserta didik, bisa membuat cerita selanjutnya untuk dilakukan bersama-sama. Latihan ditutup dengan berdoa.

Lembar Kerja Peserta Didik

Tanggal : ____________________

Nama : ____________________

MAIN PANTOMIM

Coba tulis dan mainkan gerak dan ekspresi wajahmu dengan meyakinkan (Guru akan menebak):

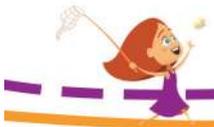
1. ____________________

2. ____________________

3. ____________________

4. ____________________

Catatan Guru

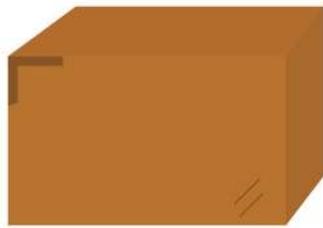
Sahabat guru akan mengetahui peserta didik yang mempunyai kemampuan menjelaskan dengan gerak dan ekspresi wajah peserta didik.

KEGIATAN 2

Bermain Imajinasi

Alokasi waktu : 2 JPx35 menit (1 pertemuan)

A. Persiapan Mengajar

Sahabat guru bisa menyiapkan beberapa perlengkapan agar kegiatan dapat berjalan dengan baik. Seperti:

1. Siapkan box atau kantong plastik atau tas
2. Siapkan tulisan "Dilarang Berbicara" dan "Waktunya Berbicara"
3. Musik dan lagu untuk membangun suasana Latihan
4. Ruang Latihan yang cukup
5. Seragam Latihan berbahan kaos

Gambar 4.3 Box Kotak

Gambar 4.4 Tulisan Dilarang Berbicara

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan pembukaan

Pembukaan sahabat guru membuka dengan berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing-masing, dan melakukan pemanasan sebelum memulai latihan.

Sahabat guru bisa menyiapkan box kecil atau tas atau apa saja tempat menyimpan perlengkapan. Apabila tidak ada, sahabat guru bisa mempraktikkan seakan-akan membawa sebuah box (imajiner).

2. Kegiatan Inti

Sahabat guru lalu menaruh kertas bertuliskan “Dilarang Bicara” dan menjelaskan bahwa ketika kertas ini masih ada berarti semua peserta didik tidak boleh berbicara. Boleh mengatakan sesuatu hanya dengan gerak tubuh dan ekspresi wajah.

Lalu sahabat guru mulai membuat gerakan seperti meminta peserta didik untuk tenang lalu seakan-akan mengeluarkan botol minuman (imajiner) dan dibagi kepada semua peserta didik. Dan meminta mereka untuk minum bersama. Setelah itu jangan lupa botol minumannya dibuang ditempat sampah (boleh imajiner boleh tempat sampah nyata).

Gambar 4.5 Guru Memegang Botol Imajiner

Lalu sahabat guru mengganti tulisan “Dilarang Bicara” dengan tulisan “Saatnya Berbicara”

Lalu minta peserta didik untuk menjelaskan kegiatan tadi:

a. Siapa yang tahu tadi sedang apa ?

b. Minum Apa ?

c. Botolnya warna apa ?

d. Sampah dibuang dimana ?

Selanjutnya sahabat guru kembali menjelaskan bahwa semua gerak disampaikan tetapi tidak berbicara dan kita mengerti maksudnya itu adalah pantomim. Sahabat guru kembali mengganti tulisan menjadi “Dilarang Berbicara” dan meletakkan sebuah kotak (boleh imajiner) dan meminta peserta didik untuk mengambil sesuatu sesuai keinginan peserta didik.

Sahabat guru memulai dengan mengambil sesuatu, lalu meminta peserta didik untuk satu persatu mengambil di dalam kotak itu. Setelah semua peserta didik mengambil sesuatu, sahabat guru mengganti tulisan dengan "Saatnya Berbicara".

a. Benda apa yang tadi kalian ambil ?

Sahabat guru bertanya pada peserta didik masing-masing dan mereka menjelaskan benda yang diambilnya. Sahabat guru bisa merespon benda-benda imajinasi peserta didik, misalnya ada yang mengatakan 'kucing', sahabat guru seakan-akan melihat kucingnya dan mencoba untuk mengelus tubuh kucing. Sahabat guru dapat melakukan ke semua peserta didik.

Lalu coba kembali tetapi kali ini harus mengambil ekspresi dan jelaskan serta mainkan ekspresinya.

Gambar 4.6 Peserta didik Mengambil Barang didalam Box yang dipegang Guru

3. Kegiatan Penutup

Refleksi

Sahabat guru bisa menjelaskan kembali pentingnya melatih imajinasi untuk menciptakan bentuk, karakter tokoh ataupun membuat cerita serta kreatifitas lainnya.

Sahabat guru bisa melihat peserta didik dengan tingkat imajinasi yang tinggi mempunyai kemampuan berpikir berbeda dengan peserta didik lainnya melalui beberapa pertanyaan:

1. Sudah paham tentang pentingnya imajinasi ?
2. Siapa yang ingin mempunyai imajinasi tinggi?

Sahabat guru meminta untuk duduk melingkar kembali lalu bersama-sama menutup latihan dengan do'a dan ucapan ; Terima kasih untuk semua.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Deskripsi singkat

Sahabat guru bisa membagikan cerita imajinasi di tabel ini dan dibagikan kepada peserta didik. Siapkan ruang latihan yang cukup dan tabel penilaian.

Kegiatan dibuka dengan berdoa bersama dan pemanasan. Setelah itu sahabat guru membagikan kertas cerita pada peserta didik dan meminta mereka untuk membaca lalu mengimajinasikan adegan atau gerakannya untuk masing-masing peserta didik tampil di kelas.

Kegiatan Inti

Sahabat guru memberi waktu pada peserta didik selama 4 menit untuk berpikir dan memanggil peserta didik untuk memainkan cerita tersebut satu persatu.

Gambar 4.7 Bermain Bola Basket

BOLA BASKET

Septian Dwi Cahyo

Sinopsis

Seorang pemain basket sedang bersiap-siap menuju lapangan basket, dengan memainkan bola basket (imajiner) ditangannya seperti pemain basket profesional. Imajinasikan bola dipantulkan ke tanah berulang ulang sampai diputar di ujung jari telunjuknya dan bola berputar. Kemudian, bola diputar terus sehingga bola tetap bertahan di jari telunjuk lalu tersenyum kepada penonton sedikit sombong. Ada orang (imajiner) yang mengajak salaman, si olahragawan memindahkan bola dari telunjuk tangan kanan ke tangan kiri lalu bersalaman dengan orang tadi, bahkan ngobrol tetap saja bola berputar di telunjuknya. Setelah itu, orang tadi pergi lalu si olahragawan meneruskan menuju lapangan basket bola tetap berputar di telunjuknya. Sampai dilapangan basket dia bertemu teman-temannya dan begitu mau mulai pertandingan si olahragawan akan mengambil bola basket dari telunjuknya. Ternyata, bola tidak ada atau hilang. Dia cari di sekelilingnya tidak ada. Kemudian, dia mencoba untuk mengingat sambil mengulang kembali kejadian yang tadi dia lewati, beli makanan, naik ojek lagi sampai keluar panggung.

Selesai.

D. Kegiatan Penutup

Sahabat guru kembali menjelaskan pentingnya berpikir dan bermain imajinasi untuk melatih gerak, kepekaan, daya pikir kritis serta mampu berempati. Imajinasi sangat diperlukan untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik.

KEGIATAN 3

Membuat Cerita

Alokasi waktu : 2 JPx35 menit (1 Pertemuan)

Deskripsi Singkat

Teater adalah kehidupan, bagaimana kisah kehidupan dapat dihadirkan ke atas panggung secara akurat dan indah. Dibutuhkan penguasaan dan ingatan emosi untuk membuat dan memainkan peran dalam sebuah cerita. Guru membuat simulasi membuat cerita sederhana untuk melatih daya ingat, fungsi gerak tubuh dan wajah. Setelah itu peserta didik dibimbing untuk membuat cerita sederhana lalu diwujudkan menjadi adegan di kelas agar meningkatkan daya kreatif peserta didik.

A. Persiapan Mengajar

Sahabat guru bisa menyiapkan lembar cerita singkat yang sudah ada, atau bisa juga membuat cerita disesuaikan dengan situasi dan kondisi aktual setempat. Penambahan dengan unsur musik dan properti (apabila tersedia) akan lebih menghidupkan suasana belajar.

B. Kegiatan Pengajaran

1. Kegiatan Pembuka

Sahabat guru menunjuk salah satu peserta didik untuk memimpin do'a bersama, Setelah selesai berdo'a melakukan yel-yel penyemangat.

Sahabat guru bisa mengulang kembali latihan pemanasan dan dasar gerak (kegiatan 2 - B.1.1 dan B.1.2) yang sudah diajarkan agar melatih ingatan dan peserta didik kembali siap melakukan latihan. Membuat cerita untuk anak-anak tidak sulit, yang penting mempunyai ingatan emosi yang kuat tentang pengalaman untuk menjadi sebuah kisah. Tujuannya agar dapat menulis kembali kisah-kisah yang pernah terjadi secara akurat dan indah serta mengandung nilai-nilai kebaikan.

Sahabat guru bisa membagikan lembar cetakan cerita anak dan tentukan peserta didik serta perannya sesuai yang ada di cerita tersebut. Berikan waktu peserta didik untuk membaca, menghapal dan memahami isi cerita dan dialognya. Setelah itu bisa dicoba di kelas.

2. Kegiatan Inti

Sahabat guru menjelaskan pentingnya aktor memahami cerita, agar dapat melakukan akting dengan baik dan sesuai cerita. Memahami cerita bisa dilatih dengan membuat cerita sederhana. Membuat cerita sederhana sangat mudah, ada 4 langkah yang bisa diterapkan untuk membuat cerita ;

a. Langkah pertama : Membuat ceritanya, sebagai maksud dan pesan apa yang ingin dimainkan.

b. Langkah kedua : Membuat adegan, sebagai informasi tentang jalan ceritanya.

c. Langkah ketiga : Membuat kesulitan atau masalah, sebagai daya tarik cerita.

d. Langkah keempat : Membuat penyelesaian. Dalam menyelesaikan kesulitan atau masalah bisa disisipkan pesan moral dan nilai-nilai kebaikan, dan untuk cerita anak harus *happy ending* (Akhir yang menyenangkan).

Gambar 4.8 Peserta didik Bermain Peran di Depan Kelas

Sahabat guru dapat membagi beberapa kelompok dan tiap kelompok harus memiliki nama (serahkan pada peserta didik untuk menentukan nama) setelah itu tiap kelompok menentukan giliran tampil (bisa dilakukan dengan Hom-pim-pa ; yang menang tampil lebih dulu).

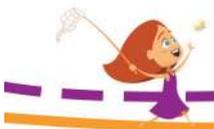
Sahabat guru mempersilahkan kelompok pertama untuk memilih judul cerita lalu minta mereka berdiskusi dengan kelompoknya untuk membuat adegan. Begitu seterusnya hingga kelompok terakhir. Beri waktu 5 (lima) menit untuk berdiskusi.

Persilahkan kelompok pertama untuk tampil membawakan cerita apabila sudah selesai beri apresiasi dengan tepuk tangan dan ucapan "Bagus". Lalu minta ketua kelompok untuk menjelaskan jalan cerita yang sudah dibawakan. Setelah itu lanjut dengan kelompok lain sesuai urutan (berikan apresiasi yang sama pada semua kelompok) beri masukan yang memberi solusi penyemangat. Terima kasih.

Lembar Cerita Singkat:

"Hilang di Pasar"

Cerita tentang pengalaman menemani ibu ke pasar. Buat adegan ibu mengajak anaknya untuk berbelanja dan sesampainya di pasar tiba-tiba sang anak menghilang dari pandangan ibu alias hilang, tetapi karena si anak cerdas, dia meminta tolong pada bapak keamanan untuk membantu mencari ibunya hingga berjumpa dengan ibunya. (pesan ; Jangan panik ketika kita tersesat, bertanyalah pada orang dan mintalah bantuannya).

Gambar 4.9 Anak Tersesat di Dalam Pasar dan Meminta Bantuan Satpam

“Teman Sejati”

Ada seorang teman yang sedang sakit. Kamu mendapat berita itu lalu berniat untuk menjenguk temanmu. Tetapi tiba-tiba temanmu yang lain datang dan mengajakmu bermain. Semula ragu-ragu tetapi akhirnya kamu memutuskan kerumah teman mu yang sedang sakit. Sesampainya di rumah temanmu, temanmu merasa senang dijenguk dan membuatnya pulih dari sakitnya. (pesan : membuat orang bahagia adalah tindakan yang mulia).

Gambar 4.10 Anak Sedang Memilih Bermain atau Menjenguk Temannya

Selanjutnya sahabat guru bisa membuat cerita lain disesuaikan dengan situasi dan kondisi setempat yang mengandung nilai inspiratif.

Gambar 4.11 Menolong Teman Jatuh Dari Sepeda

Gambar 4.12 Menolong Teman yang Sakit

Gambar 4.13 Membantu Membawakan Barang

C. Kegiatan Penutup

Sahabat guru meminta untuk duduk melingkar, sahabat guru bisa kembali mengulang kegiatan sebagai bahan refleksi apakah peserta didik memahami kegiatan yang sudah dilakukan, misalnya memberi tugas rumah untuk membuat cerita atau bisa juga memberikan kertas tabel yang berisi masukan dari peserta didik.

Nama	Pendapat
Peserta didik A	
Peserta didik B	Senang membuat cerita
Peserta didik C	Sering dilakukan kegiatan bermain imajinasi

Setelah itu bersama-sama menutup latihan dengan do'a dan ucapan ; Terima kasih untuk semua.

Refleksi Peserta didik

Membuat cerita dapat membantu peserta didik untuk berkreasi dengan melatih daya ingat dan daya cipta dalam suasana gembira. Membuat cerita adalah langkah dalam proses perkembangan imajinasi peserta didik, dimana peserta didik akan mampu memiliki nalar kritis serta mampu menganalisa lingkungannya. Membuat cerita juga akan menjadikan peserta didik gemar membaca bahkan mungkin bisa membuat buku.

Lembar Kerja Peserta Didik

Tanggal : ____

Nama : ____

MEMBUAT CERITA

Aku akan membuat cerita:

1.Tentang ______________________________

2. Kesulitan/Masalah ____________________

3. Penyelesaiannya ______________________

Catatan Guru

Sahabat guru akan mengetahui peserta didik yang mempunyai daya cipta dan membuat adegan dengan kreatif dan inspiratif.

Asesmen

Penilaian pada kegiatan ini peserta didik yang mempunyai kemampuan menceritakan kembali apa yang dilihatnya. Konsentrasi dan fokus, bernalar kritis, ingatan emosi serta mandiri dengan mampu menjelaskan kembali secara tepat pada setiap kegiatan.

No	Indikator	Soal	Kunci Jawaban	Skor
1.	Mendeskripsikan dan mengidentifikasi olah tubuh dan olah suara dalam teknik dasar teater	1.Bagaimana membuat cerita anak yang mudah?	1. Membuat cerita mudah dengan 3 langkah : • Membuat tema • Membuat problem • Membuat solusi	Skor tiap soal 2 N=(skor perolehan skor maks) x 100 Skor 2: Jika jawaban 100% benar Skor 1: Jika jawaban 50% benar
2.	Mendeskripsikan dan mengidentifikasi olah rasa pada teknik dasar teater	2. Untuk apa kita meningkatkan imajinasi? 3. Siapa tokoh pantomim yang terkenal dan lucu? 4. Apa kekuatan yang didapat ketika menonton atau memainkan seni pantomim?	2. Imajinasi untuk menjadi kreatif 3. Mr.Bean 4. Imajinasi	

Contoh:

Nama peserta didik	Catatan
Peserta didik A	Terlihat aktif, fokus dan mampu menampilkan
Peserta didik B	Menunjukkan pemahaman terhadap fungsi gerak tubuh dan ekspresinya
Peserta didik C	Terlihat tidak serius dan kesulitan menggerakkan tubuhnya dalam merespon situasi selama melakukan peran

Keterangan: Jika hasil tes pengetahuan sesuai atau melebihi artinya tujuan pembelajaran telah tercapai.

Pengayaan

Memberikan tontonan bentuk teater lain selain drama pada peserta didik yang memiliki minat tinggi terhadap topik/kegiatan pembelajaran. Sahabat guru bisa melihat video pada youtube yakni;

"Dongeng Anak - Planet Komersia (Bag 1- Operet Bobo)".
Juli 22 2018.

Refleksi Guru

Sahabat guru dapat membuat tabel untuk memberi masukan dan koreksi pada tahap pembelajaran selanjutnya.

Contoh Tabel:

Kegiatan	Catatan
1.B.1	Sulit mendapatkan referensi tentang imajinasi

Bahan Bacaan Peserta Didik

Cerita Imajinasi

Sepasang Saudara Penyihir

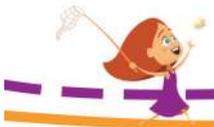
Rakha Fahreza Widyananda

Di sebuah desa yang damai, hiduplah dua saudara kembar yang memiliki kekuatan sihir. Mereka adalah Niko dan Arko. Meski merupakan saudara kembar, namun watak keduanya sangat berbeda drastis. Niko sangat sombong dan angkuh serta Arko merupakan anak yang baik hari. Niko memiliki keistimewaan yaitu menguasai sihir lebih banyak sehingga dengan sombongnya selalu memamerkan kemampuannya.

Arko yang merupakan kakak dari Niko selalu melarang adiknya untuk memamerkan kekuatannya kepada teman-temannya atau menggunakan sihir dengan sembarang. Akan tetapi Niko selalu mengelak dan mengatakan bahwa Arko iri dengan kemampuan sihir Niko. Sikap Niko justru semakin menjadi-jadi, diubahnya semua benda di sekelilingnya menjadi batu termasuk hewan ternak milik keluarganya.

Arko terus menasihati si adik tapi tetap saja Niko yang keras kepala dan angkuh merasa bahwa dirinya paling kuat dan hebat hingga seluruh benda di dalam rumahnya diubah menjadi batu. Ada satu benda yang belum diubah, yaitu cermin. Niko yang membacakan mantera kemudian berniat mengubah cermin menjadi batu ternyata terbalik ke arahnya. Mantera tersebut ternyata terpantul ke arah Niko.

Niko akhirnya berubah menjadi batu. Melihat keadaan adiknya, Arko memberitahukan guru sihir kemudian meminta bantuannya untuk membebaskan sang adik dari sihir yang diperbuat sendiri. Namun guru sihir tidak bisa membantu karena mantera itu bersifat abadi dan hanya bisa di ubah oleh orang yang memiliki cermin tersebut yang telah membacakan mantera sihir mengubah benda menjadi batu.

*dapat dibacakan oleh guru atau orang tua

Bahan Bacaan Guru

Membuat cerita imajinasi, adalah cerita fiktif yang menceritakan fantasi, dimana cerita di dalamnya mengandung unsur imajinatif sang penulisnya. Dalam cerita imajinasi ini sesuatu yang sekiranya dianggap mustahil bisa terjadi seperti tokoh, latar, atau kejadian di dalam cerita merupakan murni karangan dari penulis dan tidak ada di dunia nyata.

Cerita imajinasi dibuat untuk membuat pembaca ada di dalam fantasi penulisnya, sehingga pembaca pun juga dapat mengembangkan imajinasinya. Cerita imajinasi cocok diberikan kepada anak-anak ketika dalam masa perkembangan otak karena imajinasinya yang sangat tinggi.

PENUTUP

Buku panduan ini jauh dari kata sempurna namun kami berusaha agar buku panduan ini dapat menjadi pegangan sahabat guru dalam menyampaikan materi pembelajaran seni Teater kelas 2, sehingga harapan besar terwujudnya kemampuan yang tinggi peserta didik dalam memahami seni teater dan tertanamnya nilai-nilai luhur Profil Pelajar Pancasila.

GLOSARIUM

Fase	Tingkatan masa (perubahan, perkembangan, dan sebagainya).
Mimesis	Tiruan perilaku atau peristiwa antar manusia.
Kreativitas	Kemampuan untuk mencipta; daya cipta.
Eksplorasi	Penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak (tentang keadaan).
Refleksi	Pantulan di luar kemauan (kesadaran) sebagai jawaban suatu hal atau kegiatan yang datang dari luar.
Rubrik	Kepala karangan (ruangan tetap) dalam surat kabar, majalah, dan sebagainya.
Profil	Pandangan dari samping.
Artistik	Mempunyai nilai seni; bersifat seni.
Instruksi	Perintah atau arahan (untuk melakukan suatu pekerjaan atau melaksanakan suatu tugas).
Pantomim	Pantomim adalah seni pertunjukan teater yang bercerita menggunakan gerak tubuh dan mimik wajah, tanpa kata-kata atau dialog.
Improvisasi	Improvisasi adalah proses penggubahan dan sebagainya tanpa persiapan atau dengan serta-merta (spontanitas).
Blocking	Blocking adalah penempatan pemain di dalam drama.
Properti	Properti adalah segala sesuatu benda yang digunakan dalam permainan atau pertunjukan drama.
Hand Property	adalah segala sesuatu yang digunakan oleh aktor/ talent. Seperti : Jam tangan, cincin, gelang, tas, dan lain sebagainya.
Imajiner	Imajiner adalah olah pikir membuat sebuah bentuk.
Dialog	Dialog adalah percakapan (dalam sandiwara, cerita, dan sebagainya) antara dua tokoh atau lebih.
Fleksibilitas	Kelenturan.

DAFTAR PUSTAKA

Endaswara, Suwardi. 2011. Metode Pembelajaran Drama. Yogyakarta: CAPS.

Hamzah, A. Ajib. 1985. Pengantar Bermain Drama. Bandung: Rosda Bandung.

Iswantara, Nur. 2016. Drama Teori dan Praktik Seni Peran. Yogyakarta: Media

Kreatifa.

Purwatiningsih dan Ninik Hartini. 2004. Pendidikan Seni Tari-Drama di TK-SD.

Malang: UM Press.

Sitorus, Eka D. 2002. The Art of Acting Seni Peran untuk Teater, Film & TV.

Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Waluyo, Heman J. 2007. Drama, Naskah, Pementasan, dan Pengajaran.

Surakarta: UNS Press.

Rahimsyah, MB. 2004. Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara. Jakarta: Greisinda Press.

Yudiaryani 2002. Panggung Teater Dunia, Perkembangan dan perubahan konvensi. Yogyakarta : Pustaka Gondho Suli

Yudiaryani 2015. WS Rendra dan Teater Mini Kata. Yogyakarta ; Galang Pustaka

Iswantara, Nur. 2016. Drama Teori dan Praktik Seni Peran. Yogyakarta: Media Kreatifa.

Sitorus, Eka D. 2002. *The Art of Acting* Seni Peran untuk Teater, Film & TV. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

PROFIL PELAKU PERBUKUAN

Profil PENULIS

Nama lengkap : Septian Dwi Cahyo
Email : oseptian04@gmail.com
Akun *Facebook* : Septian Dwi Cahyo Pantomim
Alamat Kantor : Jln Pulo Mangga no.219 Limo Depok
Bidang Keahlian : Seniman Profesional Pantomim

Riwayat Pekerjaan:

1. Ketua Perkumpulan Seniman Pantomim Indonesia (ASPI)
2. Ketua Dewan Juri Lomba Pantomim Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional
3. Pembina dan Pelatih Guru di SDC Studio
4. Sutradara Sinetron dan Webseries
5. Aktor

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. SMAN 50 (1991)

Informasi Lain dari Penulis:

1. Pemain cilik terbaik Festival teater anak-anak dki Jakarta (1973)
2. Menerima beasiswa Marcel Marceau lecole de france (1970)
3. Juara tari Jawa se dki Jakarta (1974)
4. Juara ke 3 perorangan Festival Pantomim ke 2 tingkat DKI Jakarta (1980)
5. Juara ke 3 pergroup Festival Pantomim ke 2 tingkat DKI Jakarta (1980)
6. Juara ke 2 Festival jawa timuran ke 1 (1983)
7. Juara ke 1 Festival pantomim ke 3 tingkat DKI Jakarta (1981)
8. Juara Break Dance se Indonesia (1985)
9. Menggagas Festival Pantomim tingkat Nasional “Adinda Mime Festival ke 1 “(1986)
10. Nominasi pemain cilik film “Lima Sahabat” (1983)
11. Nominasi pemeran utama pria Festival Sinetron Indonesia “Ali Oncom” (1995)
12. Sutradara Komedi terfavorit Program “SPONTAN” Panasonic award (1998)
13. Menggagas Lomba Pantomim dalam ajang FLS2N bersama Kemendikbud (2013)
14. 5th Lomba kreatifitas tingkat dunia “Odyssey Of The Mind” USA (2014)

Profil PENULIS

Nama lengkap : Susanto
Email : santo.angsa@gmail.com
Akun *Facebook* : Santo Angsa
Alamat Kantor : Jln Kawijo 11 Pengasih Kulon Progo
Bidang Keahlian : Guru Seni Budaya

Riwayat Pekerjaan:

1. Pengajar Seni Budaya di SMK N 1 Pengasih
2. Pengajar di Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta
3. Pengajar Pendidikan Seni di SD Universitas Terbuka

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta
2. Jurusan Tata kelola Seni Program Pasca Sarjana ISI Yogyakarta

Informasi Lain dari Penulis:

1. Ketua II Festival Kesenian Yogyakarta (Festival Kebudayaan Yogyakarta) (2012)
2. Sutradara terbaik Festival Teater Tingkat Kabupaten (2019)
3. Sutradara terbaik Festival Teater Tingkat Propinsi (2019)
4. Sutradara terbaik Festival Teater Tingkat Propinsi (2020)

Profil PENELAAH

Nama lengkap : Dr. Else Liliani, S.S., S.Pd., M.Hum.
Email : else_l@uny.ac.id
Akun *Instagram* : @else_liliani
Alamat Kantor : Jln. Colombo No 1 Karangmalang, Sleman, Yogyakarta
Bidang Keahlian : Sastra Indonesia Modern

Riwayat Pekerjaan:

1. Dosen di Prodi Sastra Indonesia FBS UNY
2. Kadiv Humas UNY
3. Pembina Unit Studi Sastra dan Teater (UNSTRAT) UNY
4. Koorprodi Sastra Indonesia FBS UNY

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S3 Prodi Ilmu-Ilmu Humaniora Universitas Gadjah Mada
2. S2 Prodi Ilmu Sastra Universitas Gadjah Mada
3. S1 Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Yogyakarta
4. S1 Prodi Sastra Indonesia Universitas Negeri Yogyakarta

Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. Para Raja, Pahlawan Perempuan, serta Bidadari dalam Folklore Indonesia (2020)
2. Mengenal dan Memahami Sastra Anak (2017)
3. Aruna (novel anak, 2017)

Buku yang Pernah ditelaah, direviu, dibuat ilustrasi dan/atau dinilai (10 tahun terakhir):

1. Pengembangan Bahan Belajar Berbasis Audio/Radio Pembelajaran untuk Pendidikan Dasar dan Menengah (BPMRPK, 2020).
2. Modul Seni Budaya Teater untuk Program Profesi Guru (PPG) Tahun 2019
3. Pengembangan Bahan Belajar Berbasis Audio/Radio Pembelajaran untuk PAUD (BPMRPK, 2018)

Profil PENELAAH

Nama lengkap : Arif Hidajad
Email : arifhidajad@unesa.ac.id
Media Sosial : Arif Hidajad (Facebook)
Instansi : Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni (FBS),Gedung T 14, Universitas Negeri Surabaya (UNESA), Kompleks Lidah Wetan, Surabaya
Bidang Keahlian : Teater/pendidikan seni

Riwayat Pekerjaan:

1. Pengajar pendidikan seni untuk SD di Universitas Terbuka
2. Pengajar metode pembelajaran seni PAUD di Universitas Terbuka
3. Pemateri workshop teater, dan Pembicara seminar
5. Pengajar seni drama, tari, dan musik Universitas Negeri Surabaya (UNESA)
6. Juri festival teater pelajar nasional dan Juri festival teater mahasiswa nasional

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. SMKI Negeri Yogyakarta jurusan teater (1989)
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta jurusan teater (1993)
3. Pendidikan Seni Universitas Negeri Semarang (UNNES) (2011)
4. Pendidikan Seni Universitas Negeri Semarang (UNNES) (2020, proses studi)

Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. Drama Elektronik Alternatif Media Pendidikan (2009)
2. Metode Pelatihan Aktor Three in One (2018)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit:

1. Pengembangan Drama untuk Meningkatkan Imunitas Tubuh di Masa Pandemi Covid-19 (2020)
2. Drama in the Midst of a Pandemic (2020)
3. Perkuliahan Daring Mata Kuliah Jawa Timuran Etnis Mataraman untuk Meninkatkan Pembelajaran Dalam Menghadapi Covid-19 Bagi Mahasiswa Sendratasik, FBS, Universitas Negeri Surabaya (UNESA) (2020)
4. Teater Membangun Kesehatan Fisik dan Psikis (2019)
5. Pengembangan Buku Ajar Antropologi Teater (2018)

Buku yang pernah ditelaah, direviu, dibuat ilustrasi, dan/atau dinilai:

1. Buku Ajar Seni Budaya untuk SMP (2011)
2. Buku Siswa Seni Budaya untuk SMP (2013)
3. Buku Pegangan Guru Mapel Teater untuk SD (2020)

Profil ILUSTRATOR

Nama lengkap : Mochammad Viqky Alamsyah
Email : viqky2606.alamsyah@gmail.com
Akun *Instagram* : @alamsyah_viqky
Alamat Kantor : Bekasi
Bidang Keahlian : Ilustrator

Riwayat Pekerjaan:

1. *Graphic Designer* di PT. Cahaya Abadi Logistik (2019-2020)
2. *Graphic Designer* di CV Genio Store

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. Jurusan Periklanan Politeknik Negeri Media Kreatif

Profil PENYUNTING

Nama lengkap : Novrin Asnur
Email : asnurnovrin@gmail.com
Akun *Instagram* : @novrinasnur
Alamat Kantor : Bogor
Bidang Keahlian : Editor

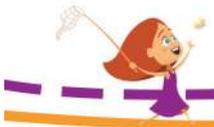
Riwayat Pekerjaan:

1. DH PPIC PT Tirta Freshindo Jaya Ciherang
2. Editor CV Narulis Publisher

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. D3 Diploma IPB Manajemen industri (2015)

Informasi Lain dari Penyunting:

1. *Linkedin:* Novrin Asnur

Profil PENATA LETAK (DESAINER)

Nama lengkap : Mevlevi Ali Attarrumi
Email : levialirumi@gmail.com
Akun *Instagram* : @mevlevi.rmi
Alamat Kantor : Jakarta
Bidang Keahlian : Desain grafis

Riwayat Pekerjaan:

1. *Freelance Graphic Designer* di PT. Cahaya Multi Mandiri (2019)
2. *Graphic Designer* di PT. Sada Indonesia (2018-2019)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. Jurusan Periklanan Politeknik Negeri Media Kreatif

Informasi Lain dari Desainer:

1. *Linkedin:* Mevlevi Ali Rumi
2. Portofolio: ***behance.net/mevleviar***